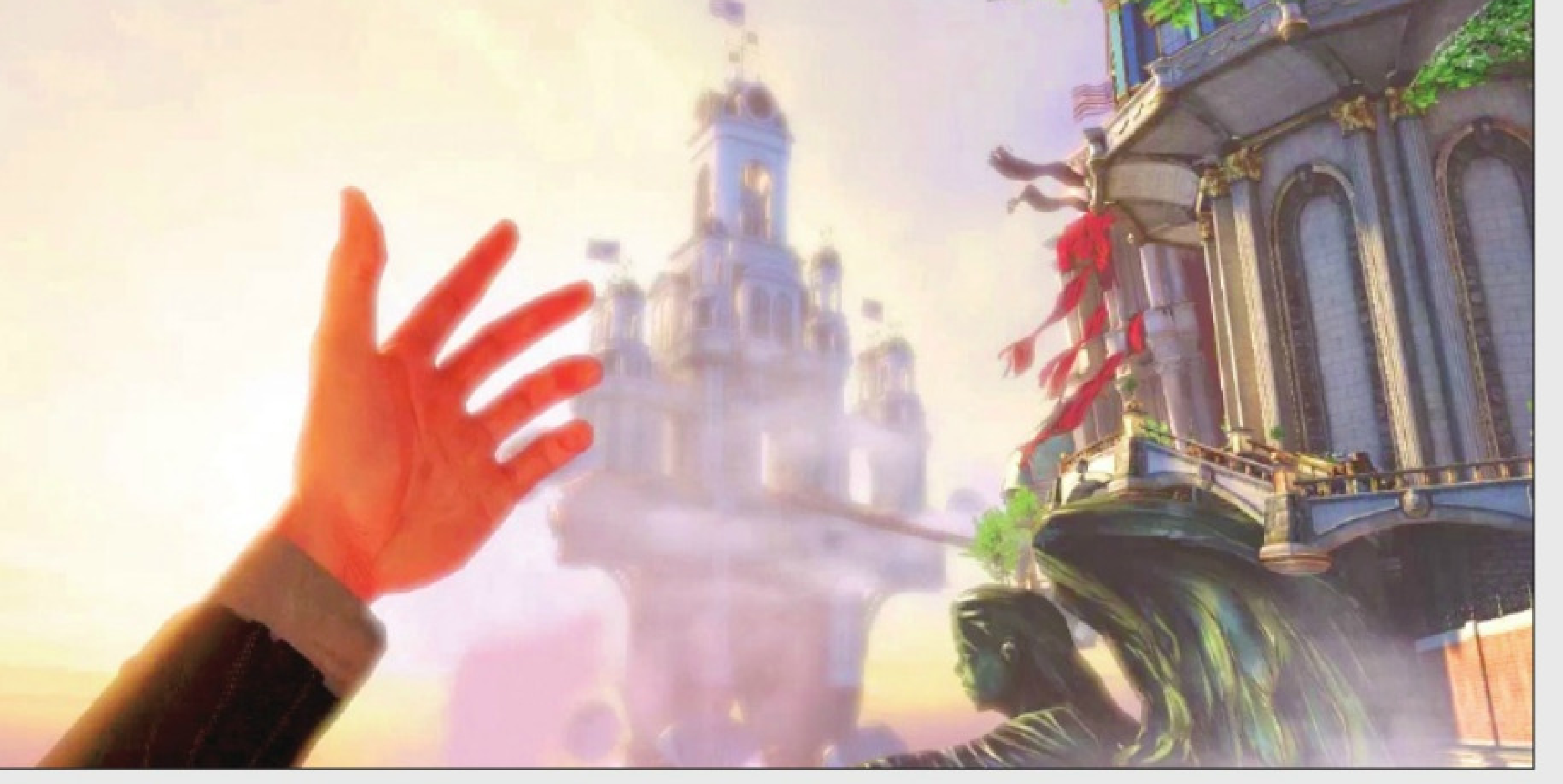


萌翻天空之城！
生化震撼——无垠
零言碎语话“仙五”
不提感动，多些掌声
08月中
本期零售价
￥10
Popsoft
www.popsoft.com.cn
2011年 总第376期
大众软件®
深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。
电脑应用 第一选择
杀出重围 人类革命
DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™
ISSN 1007-0060
本期重磅专题：
关于E3：无中生有的3个故事
E3 Online + POPSOFT@E3 EXPO + E3十大预告片
在线争锋：E3 Online/副本走过的这几年
前线地带：POPSOFT@E3 EXPO
深度游戏：赞达拉的崛起副本心得/孤岛惊魂3
评游析道：双子星系三重追问/零言碎语话“仙五”/逝去的“帝国时代”/赛博朋克书写的代达罗斯寓言
软硬评析：溶化的时钟/声音充电T恤/魔杖遥控器
读编往来：桌游扩展中外观/魔兽卡牌14版概说
本期攻城略地
双子座悲歌



AUGUST

本月强档

生化震撼——无垠

应该庆幸在“生化震撼”（BioShock）系列前两作里极乐城（Rapture）的衰败，并非意味着游戏史上最富于艺术气息的传奇史诗的终结，因为Irrational Games很快公开了一部“前传”，将背景舞台搬到了一座飘荡在云端的天空之城——哥伦比亚（Columbia），预示又一场充满梦幻情调与人文反思的冒险就要拉开帷幕！

3

3个月内即将发售的游戏有：



模拟中世纪——海盗和贵族
PIRATES AND NOBLES



死亡岛
DEAD ISLAND

2011.9.20

F1 2011
F1 2011



怒潮
RAGE



6

6个月内即将发售的游戏有：

2011.11.8

使命召唤——现代战争3
CALL OF DUTY: MW3



上古卷轴V——天际
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM



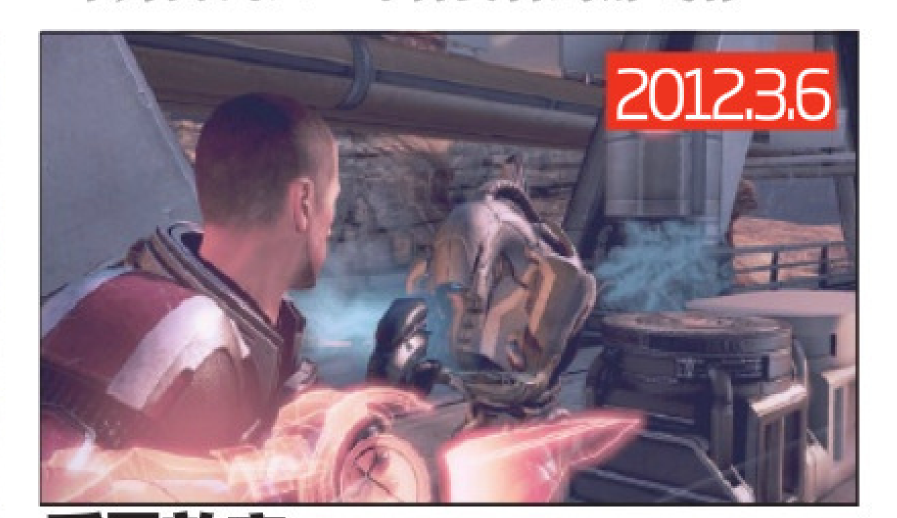
极品飞车——狂飙
NEED FOR SPEED THE RUN



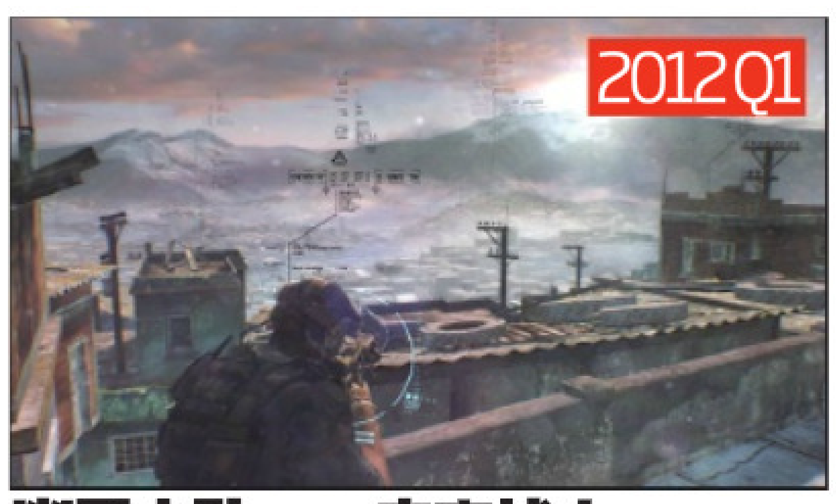
黑色洛城
L.A. NOIRE

9+

9个月内或以上即将发售的游戏有：



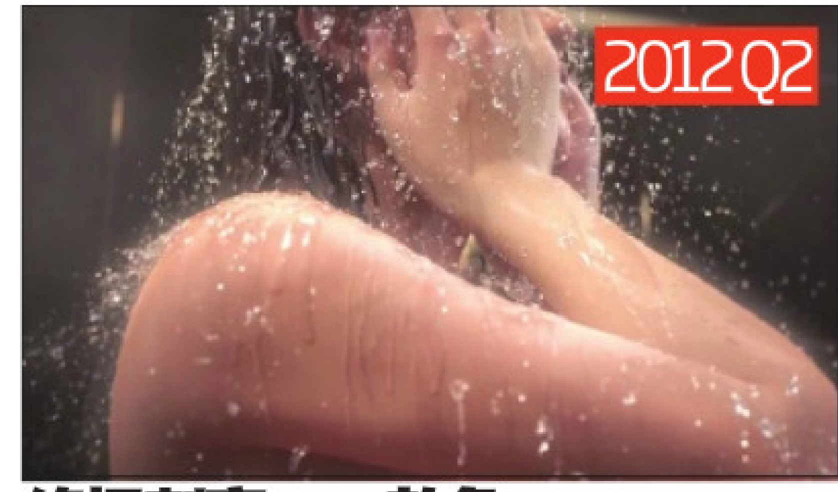
质量效应3
MASS EFFECT 3



幽灵小队——未来战士
GHOST RECON: FUTURE SOLDIER



战火兄弟连——狂暴四人组
BROTHERS IN ARMS: FURIOUS 4



终极刺客——赦免
HITMAN: ABSOLUTION





GAME SPECIAL P10

专题企划

无中生有的3个故事

我是一名怀古厨。这样说并不是因为我已经老到跟不上潮流只能沉浸在自己的世界里。我才16岁，像所有男孩一样，正是喜欢电子游戏的时候。假期偶尔我还会跟同学打几把《飞越前线》，或去《传说》里刷点装备，但更多时候我尝试一些老式的单机游戏。

BATTLE ONLINE P32

在线争锋

副本走过的这几年

“Environment”表示环境，“Player vs Environment”是指玩家与游戏环境的对抗，如今已经特指副本状态下的游戏环境。在国内，玩家们所开始接触的“副本世界”应当从2005年的《魔兽世界》算起，如今已经2011年，6年的变迁之中，副本究竟发生了哪些变化呢？





GAME PREVIEW P37

前线地带

生化震撼——无垠

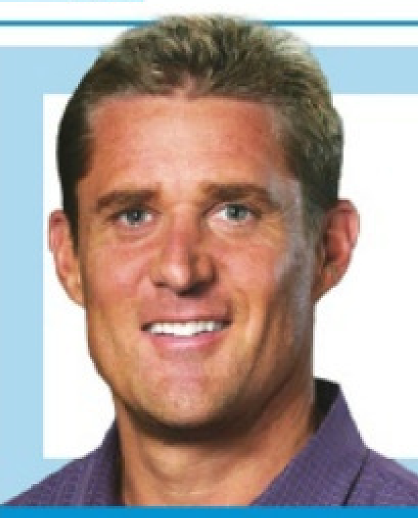
应该庆幸在“生化震撼”（BioShock）系列前两作里极乐城（Rapture）的衰败，并非意味着游戏史上最富于艺术气息的传奇史诗的终结，因为Irrational Games很快公开了一部“前传”，预示又一场充满梦幻情调与人文反思的冒险就要拉开帷幕！

REVIEWS P143

评游析道

赛博朋克书写的代达罗斯寓言

现在，“杀出重围”的正统续作《杀出重围——人类革命》已经定于本月发售。由反乌托邦情结、宗教元素、科技爆炸所导致的道德争议和伦理冲突等元素书写的复杂故事，充满阴谋论与派系斗争的剧情张力……这些外在表现之下永恒不变的，是用赛博朋克方式演绎的代达罗斯寓言。



“60帧是我们的竞争底线，而你们竟然直接放弃了。”

——《现代战争3》的合作开发者Sledgehammer Games的创始人Glen Schofield将话锋直指DICE：“你们当然可以随便给引擎取个霸气的名字。不过，《现代战争3》可以跑到60帧。”

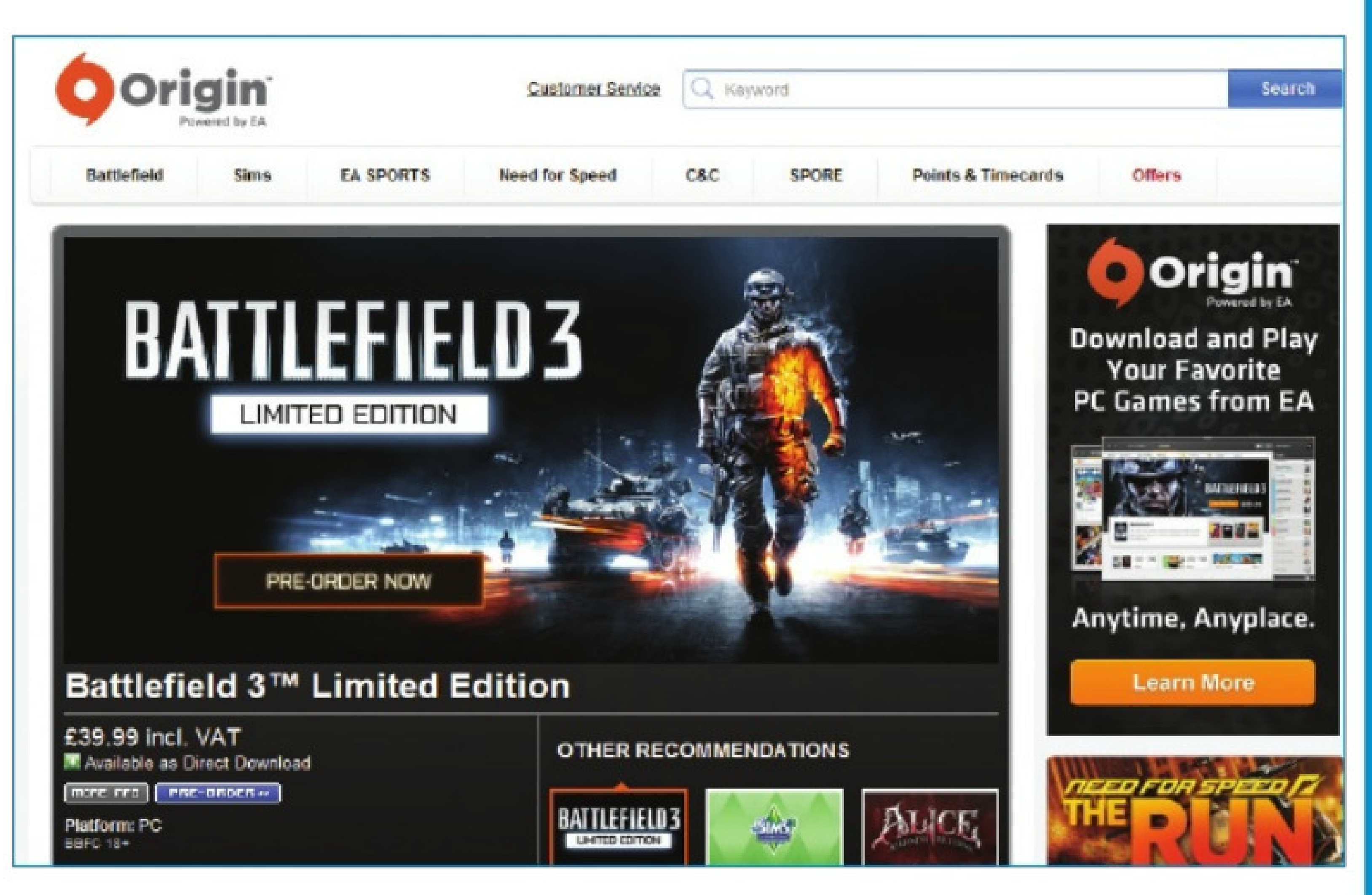
“那不就意味着制作组故意把PC版游戏搞烂了么？”

——主机版《战地3》的画面与PC版有相当明显的差距，面对玩家的质问，寒霜引擎团队队长Johan Andersson回复道：“怎么会有人觉得主机平台的游戏应该与PC平台具备相同的画面效果呢？”



“我们的Origin从来没打算要和Steam竞争。”

——EA旗下大作《孤岛危机2》在Steam平台消失，就此引发EA与Valve失和的猜疑。外界认为EA此举是为了推销自己的Origin平台。负责Origin的EA高层David DeMartini解释说是因为《孤岛危机2》的后继DLC不打算通过Steam发售，Valve坚持认为所有后继内容必须能在Steam买到，只好将其下架。



“到时候你们再做不好，我看你们还有什么可说的。”

——3DM网站开展《仙剑奇侠传五》数字版七折特价活动，放弃与官方合作分成，并表示要利用自身可控的资源让“仙剑五”热卖，让开发商赚钱，赚得越多越好。

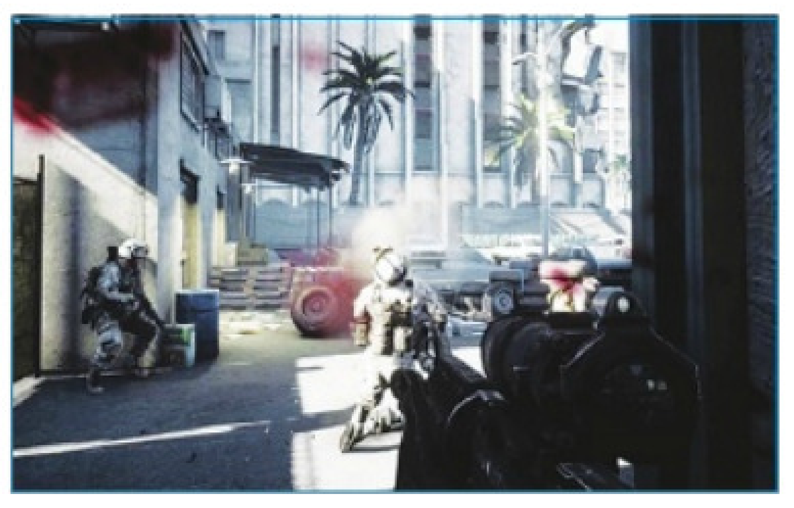


“我哪也不会去，除非加拿大政府把我驱逐出境。”

——EA Sports制作人David Rutter最近表示，他很乐意为“实况足球”开发小组改善这款游戏，但他不会投奔“实况”阵营——“我很荣幸能受邀加入‘实况’开发小组，但我的根在这里，在EA，在温哥华。”

“这套编辑器已经Out了，用我们的引擎来创造更棒的内容吧。”

——EA内部有必要统一一下口径，EA欧洲副总裁Patrick Sderlund声称，DICE当前没有计划为《战地3》增加MOD工具，但寒霜引擎团队队长Johan Andersson却对《孤岛危机2》MOD工具做出了如上评价。



“迄今为止，我只见过该作PC版的演示，对于我们所倚重的主机市场而言，它仍未现身。”

——Activision首席执行官Bobby Kotick曾说，《战地3》没有挑战《现代战争3》的实力，因为它的美妙画面只属于PC版。据说之前他曾想在E3现场试玩《战地3》，但被EA展台拒之门外。



“你知道Wii U使用的新硬件和新技术将它和其它家用机推到了同一水平上，对我们来说这很好。”

——John Carmack对Gamespot说，任天堂终于跟上了时代，id Software会考虑在Wii U平台上推出游戏，但Wii就不行，id Tech 5从来就和它不合拍。

“说实话，‘让游戏变得更容易上手’一直就不是我们关心的事情。”

——Bethesda表示，他们不需要过分简化《上古卷轴V——天际》，核心向游戏依旧能够吸引大批玩家。而且“我们有大量玩家能够帮助我们完成我们想要的作品”。



“你们玩过游戏么？你们知道游戏么？没玩过请不要做出任何评论，谢谢。”

——由于之前《大冲锋》公布的信息与Valve Software旗下的《军团要塞2》有诸多相似之处，面对玩家的质疑，《大冲锋》官网论坛的超级版主如此回复。

“这算是国产网游的逆袭么？”

——无独有偶，本来只是Steam平台上一个为期一周的免费活动，Valve Software却突然宣布《军团要塞2》将永久免费，一时间官方对战服务器人满为患。有玩家认为国内厂商在其中也起到了推波助澜的作用。





“现在凡有点上世代遗产的都忙着出高清版，原创力都不行了吗？”

——面对越来越多的“高清重制版”，有玩家发出这样的感叹。育碧宣布《细胞分裂三部曲》发售延期，玩家反响不一，此前除“细胞分裂”系列外，育碧还公布了《波斯王子三部曲》。

“外设的外设……Kinect的这个外设已经超越一般外设的领域了。”

——在E3 2011上，外设制造商Nyko展示了一个Kinect用外设——Nyko Zoom，通过给Kinect“戴眼镜”的方式来减少空间需求。这样小卧室的玩家也尽情享受体感游戏了。

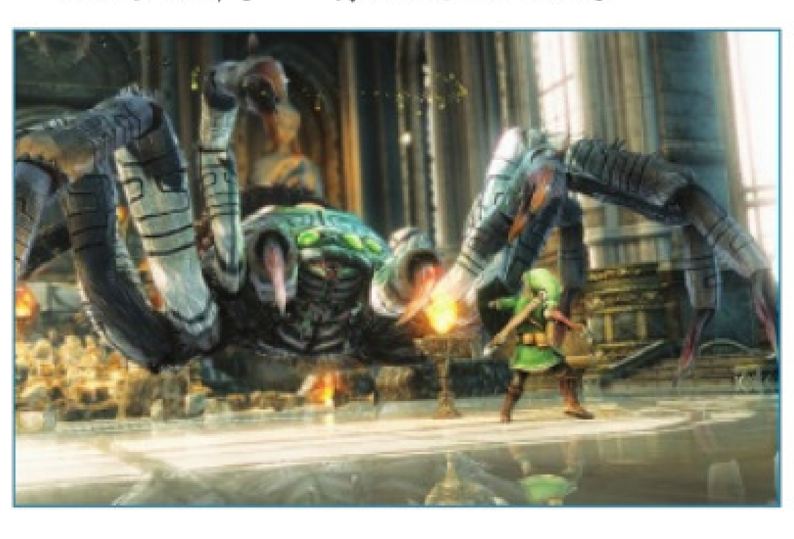


“我们要玩日式RPG啊！”

——拥有Wii的西方玩家发出了怒吼。在IGN论坛上，他们强烈要求任天堂在海外发售《异度之刃》《最后的故事》以及《潘多拉之塔》这样的“核心向”日式RPG。而在NeoGAF论坛上，也有玩家列出那些只在日本发售的DS和Wii游戏，以抗议任天堂的行为。

“我隐约从字里行间看到‘缩水了也别怪我’几个字。”

——在接受《连线》杂志的采访时，“塞尔达”系列的制作人青沼英二提醒各位：《塞尔达传说：风之杖》在最初公布时，是写实3D风格，到发售时却变为卡通渲染风格。“所以当我们展示一段画面演示时，人们会认为‘喔，这就是下一部塞尔达的面貌’，但并不一定是这样。”青沼英二说道。



“我只有一个问题：象棋有掷弹兵么？”

——BioWare的游戏体验设计师Christina Norman透露，《质量效应3》将会是一款需要玩家缜密考虑战略部署，而不仅仅是简单射击和技能组合运用的科幻游戏。为了更形象地解释，他把这个设计理念比喻成一个棋盘。



“他们应该看不懂中文，我介绍中用‘China最牛游戏’‘China国产神作’‘China国民游戏’来形容……”

《仙剑奇侠传五》发售后，有热心玩家将数字版下载地址发到IGN论坛，并期待IGN编辑会为本作评分。

“收藏你们想要的东西！不要强迫自己去收集不喜欢的东西。”

——美国玩家Ahans76宣称自己拥有北美市场发售的所有PS2游戏。在访谈中被问及收藏态度时，Ahans76给了其他收藏爱好者们这样一个忠告。


在家里原地跑步来玩橄榄球可不是什么有趣的事

这家公司要丢下现有的玩家，独自向“娱乐的未来”进军了吗？
微软是否太执着于Kinect了？

2011.6.26 ign.com

两位来自澳大利亚的IGN编辑——Cam与Steve开始讨论微软的Kinect战略可能对Xbox 360产生的影响。

Cam：你看，Steve，如果以前人们对微软的Kinect计划有过丝毫的怀疑，那么这些怀疑在刚刚结束的E3上已经被完完全全地消除了。整个微软发布会就像一个“Kinect游戏展览会”。不仅有《Kinect迪士尼乐园》《Kinect星球大战》《Kinect体育2》这些Kinect专属游戏，还有《质量效应3》的语音支持，《幽灵行动——未来战士》的枪械改装，以及EA的一大堆支持Kinect的体育游戏。他们甚至还有很多即将发售的游戏没有公布，像什么《水果忍者》《梦魇再起》《枪手》，这还不包括5款日本开发商在去年TGS上宣布的Kinect游戏。

所有的这一切都抛出了一个问题——微软是不是太执着于Kinect了？现在仍然有很多人并没有购买Kinect。当初这些人帮助Xbox 360一步步走到今天的位置，现在微软要把他们抛弃了么？


休闲市场虽然不容小视，但传统游戏仍然有很大需求

Steve：也不完全是。我觉得这些玩家还会继续玩那些核心游戏，比如《质量效应3》，或者用传统的操作方式去玩《幽灵小队——未来战士》。这些游戏会像以前一样好玩，至少玩家不会被强迫去体验Kinect要素。至于在E3展出的其它游戏，我无法想象一个核心玩家会因为错过《Kinect迪士尼乐园》这样的游戏而伤心。是的，微软的大部分第一方都沦落到开发一些儿童游戏了，这的确有点悲剧。但我们至少还能在发售列表中看到《战争机器3》《光环4》这样的游戏，更不用说还有不计其数的第三方游戏了。

Cam：长久以来Xbox 360的优势就在于跨平台游戏可以比PS3表现更好，但随着开发者对PS3的熟悉，Xbox 360的这一优势也将不复存在。现在天知道微软在Kinect上投入了多少资源！这一切只不过让这台机器变成了一台“儿童乐园”或“迷你游戏专用机”。我很难看到Kinect对核心玩家有什么吸引力——我更喜欢精确的操作，而不是笨拙的动作。我并不是说这套系统不会有优秀的游戏诞生，但《战争机器3》和《光环4》这样的游戏是最基本的底线，我们本该迎来更多这样的游戏。现在微软下决心推动Kinect成功，就只能去其它领域索取资源了，比如核心游戏领域。



语音对话，跟NPC？听着有点科幻

Steve：微软已经厌倦取悦核心玩家了，他看到了Wii的成功，因此决定在这种“家庭游戏”领域投入大量精力。现在这么多钱扔进去了，已经无法放弃这个平台，更不能放弃好不容易聚拢起来的休闲玩家。就我个人而言，我更倾向于微软把更多的精力放在“如何让Kinect的体验更好”，而不是一味地发行一些抛弃手柄的游戏。我不喜欢站在我的卧室里挥舞手臂去玩这些“你拍一我拍一”的动作游戏，这得不到任何回馈，对我而言没有丝毫代入感。不过我并不反感把Kinect当作一个辅助设备去玩一些传统游戏。类似《质量效应3》的语音对话，这比”我跳一下然后等一秒后屏幕里的小人儿也跳一下“有趣得多，也更接近未来游戏发展的方向。我希望有朝一日人们能习惯于Kinect，而微软和它的合作伙伴们也能安心做一些新的游戏系列，不仅能提供传统的控制方式，也能在特定的情况下提供Kinect控制选项。


《大地的裂变》初期比较核心向，难度非常高，随着补丁的更新，又开始向休闲玩家妥协了

暴雪要开辟蓝海了么？
分析师称暴雪下代网游“泰坦”将是一款休闲游戏

2011.6.30 joystiq.com

暴雪的下一款代号为“泰坦”（Titan）的MMO已经很久没有消息了，不过最近券商Sterne Agee的分析师Arvind Bhatia写了一份投资者说明文件，详细说明了动视暴雪下一款游戏的各种特性，特别减轻了投资者关于该公司重心太过向核心产品倾斜的担忧。其中还提到了一款新的休闲网络游戏。Bhatia随后向Gamasutra网站证实他所指的游戏的确是“泰坦”。

当然，“休闲”的具体概念还是要看玩家怎样定义了。《大地的裂变》开启之后，《魔兽世界》的活跃玩家数达到了1140万。你可以说庞大的《魔兽世界》现在已经变成了一款休闲游戏，而且它刚刚推出的免费试玩计划也的确在吸引着很多休闲玩家。这次暴雪剑指休闲游戏市场，在引起人们极大兴趣的同时，也不免让人有些担心这款游戏的素质了。







《异形——地球战区》将“反塔防”这个概念演绎得淋漓尽致

颠覆塔防

PC Gamer 2011.07

作为一款标题里充满了陈词滥调的游戏，《异形——地球战区》（Anomaly：Warzone Earth）出乎意料地让人耳目一新。我多么希望人们把它叫做《护航队——穿越炮台》（Guide a Convoy：Past Turrets），而不是由这么几个被其它游戏用滥的俗套字眼组成——好吧，事实上我的确要假装它就叫这个名字了——在这款《护航队——穿越炮台》中，你引导着由各种车辆组成的车队穿过外星人的重重封锁。在游戏的背景设定里，日本和伊拉克已经被外星人攻占，到处都是外星势力。虽然你手无寸铁，但还是能以指挥官的身份俯瞰整个被外星人的武器与炮台占领的战场，制定路线，发号施令。游戏融合了回合制战略和即时战斗两种特性，在地图模式下，你需要为你的坦克、装甲车和各种自走武器发射台制定一条路线，比如怎么走能尽量避免挨打，哪个路口拐弯，从哪里开始直走……之后便进入即时的“反塔防”模式。

在游戏一开始，你要引导车队避开那些路障，这很简单，开始规划好路线，在该转向的时候转向即可。但是没过多久，任务就会命令你制定几条路线去干掉所有炮台，或者让你穿越火线去和盟军会面。车队的火箭发射器会自动攻击射程内的所有目标，而你的任务就是用一些范围“治疗技能”去修理它们，或者用边打边跑（Run & Hit）的战术吸引炮台的注意力，与那些只需要你放置炮台，升级科技的传统塔防游戏不同，这款“反塔防”游戏更考验你的操作。在与这些炮台周旋的过程中，一台烟雾发生器绝对是你的得力助手。

这看起来就像是游戏设计师正在玩一款塔防游戏，而玩家就像那些穿过迷宫的小怪一般，攻防的角色易位会让习惯于常规塔防类游戏的玩家感受十分新鲜。你可以添置一些新的车辆来增强你的武装力量，也能购买一些像“护盾生成器”这样的道具来让你的车辆免受伤害。决定为哪辆车加装道具往往有着特定的战术意义——虽然肉盾型坦克冲在前方可以吸收更多的伤害，但另一方面，让你的强力伤害输出单位提前进入有效射程往往意味着敌方炮台的更早瘫痪。究竟该怎样取舍，这是需要你去仔细考虑的。

与我玩过的任何游戏都不同的是，“护航队”的主要乐趣来自于亲自领导整个车队——不，不是命令它们去攻击，事实上作为指挥官你最大的“杯具”就在于无法下达攻击指令——而是尽可能地为车队提供最大的支援。不但要引开敌军，还要捡道具，更要适时规划路及随时调整路线，看到哪个单位要挂了还得前去治疗，因为保存每一个战斗单位是胜利的关键。由于指挥官身着高速恢复装甲，即便不幸挂掉，也只是趴地板3秒就原地满状态复活。灵活运用这一特性会让你省不少力气，比如我就喜欢跑到前线来回游走，嘲讽那些傻乎乎的外星炮台：向我开炮！外星人虽然占领了地球，但看起来他们的武器技术并不比人类先进多少。这些炮台们平时耀武扬威地矗立在那里，火力凶猛，一旦被你的车队绕到身后就立刻蔫了。在它们慢吞吞将炮管转过来的这段时间里，原本威力强大的炮台对你而言就如同一堆破铜烂铁般毫无威胁，你要做的就是抓紧这几秒的时间尽情将火力宣泄出去，机不可失，过时不候。

根据敌人炮台的各种特性制定线路是一种更为有趣的玩法。比如有一种炮台具有惊人的威力，理所当然地，它被限定为只能朝固定的方向直线攻击。你总会想办法以最少的损伤穿过它的攻击范围——只要不奔着炮口而去，这都好说。有些炮台会转向，但前已言之，转向速度很悲剧，于是你可以带着它们兜圈子。如果战场态势发生变化，将原有的路线打乱，你的车队还会自动调整，以适应新的路线。

《护航队——穿越炮台》（不好意思我还对这个名字念念不忘）还具有极高的画面水准，战斗效果异常华丽。路面尘土弥漫，细节丰富，简直可与FPS相媲美——甚至在45度视角下的本作看上去要更精致一些，如指挥官般不断地调遣部队下达命令也容易给人成就感。游戏在细节设定上也有很多亮点：规则简单易懂，操作爽快利落，界面干净又不失便利。赶快来尝试一下吧，你绝对会沉迷其中。

最后，或许当你兴致勃勃玩了很久之后，你才会发现有什么不对劲——是的，这简直就是一款纯粹由护送任务组成的游戏啊。

与你最后的夏天



兔子半妖

出差客房里惊现冰镇可乐与淡紫色小伞，大爱萌娘客房服务员的兔老师

作为一个过来人，我深深的知道大四的学生在毕业时有多伤，毕竟有那么多一起生活了四年的人从此离别。

作为一民人民教师，我很想说我在学生大四毕业走人的时候更伤。但我和我的学生们都不甘心就这个样子——既然我们能在各种游戏里用主角逆天，那么我们也能逆转这个在一起最后的夏天，把悲伤的离别变成一场狂欢。

Round 1：来吧，班服+毕业照！

按照往年的惯例，毕业照都是把一排老师摆在最前面，然后40余名学生在后面三排展开，皆着黑色学士服。先两张合影，然后抛帽子，老师们闪到一边去休息，学生们各种摆拍。接下来，换另一批学生……如此反复大约14次，身着黑袍做哈利·波特状的学生们自然热得死去活来，连续两天充当人肉布景的老师们也是叫苦不迭。甚至有某位青年教师提出"老师们拍一张照片就好了嘛，然后把他们的形象PS到每一张照片上去不就搞定了么？何苦叫一群奔六十的老先生们在此曝晒呢？"结果此君立时遭到了老教授们亲切友好的批评，老教授们纷纷表示跟毕业生合影是自己神圣的责任，怎么能借现代科技而推卸自己的责任呢？

好吧，既然老先生们不愿意推卸神圣的责任，那就解脱学生吧……于是在阳光过于明媚的6月9日的早晨，我华丽地奔向学校，华丽地领取了服装，华丽地摆出僵硬造型合影，华丽地等老先生们撤退，华丽地对着A专业两个班的学生说了声："开工吧，宝贝们。"

一瞬间，黑袍乱飞，学生们现出原形——在他们的T恤左臂上，赫然印着五道红色的横杠；在他们的胸前，飘扬着鲜艳的红领巾；在他们的背上，一个硕大的红色印章分外夺目，印章上面写着两个字：

"合格"

接下来的拍摄过程已经不能用混乱形容，千手观音的造型已然恶俗，黑丝群舞的场面亦有出现。但整个拍摄过程中的最高潮，是有两个戴着《使命召唤——现代战争2》中Ghost那个骷髅面罩的学生，他们被人抓起手脚扔到了校训石碑边的草丛里，浑身浇满某品牌纯净水，有个哥们在一边潇洒地吮吸了一口棒棒糖，把棒棒糖吐在他们身上。

Round 2：毕业酒会什么的最有趣了……

当然了，毕业酒会也是不可避免的一种传统。按照传统的传统，毕业酒会上就应该是大家先围攻老师，把老师们灌醉，然后大家抱头痛哭，倾诉衷肠，最后全都醉倒。可以看出，这个传统方式是很伤身的。

可是事实证明，攻城学院的未来攻城专家们的创意不可低估。

B专业的毕业酒会乍一看非常低调，他们只有一个班，只叫上了一个老师也就是我。在一片觥筹交错之际，在一撮临别表白之中，我拍下了班上一对恋人热吻的镜头。在酒精的作用下，镜头上的众人都晃成了一团模糊的影子，只有镜头中心两人幸福的微笑无比清晰。我为这陈老师级的摄影佳作而沾沾自喜，准备悄然离场的时候，刚才还醉鬼一般的班长突然抓住了我："哥，你别跑，我们在后面还订了一栋别墅，还等着你去开香槟呢！"

好吧！别墅！香槟！蛋糕！妹子！合唱！

当我醒来的时候，我在小厅的椅子上，一大帮歪歪斜斜的哥们倒在别墅一楼的沙发上，双眼通红的班长坐在楼梯边对我笑了笑，说："哥，放心，小丫头们都在上面，我守了一晚，没放色鬼上去。"

> **"每次都要送走六百多个曾经陪伴我的人，然后看着一个个可以脱口而出的电话号码被替换，一张张天天见到的笑脸也许就只能在相册里看见。"**

C专业的毕业酒会则堪称奇葩，乍一看这场毕业酒会十分平坦无奇，完全以吃喝为主，但是，这个专业安排了非常犀利的歌舞表演。这段歌舞表演的主题是若干热裤美女在台上略带羞涩地起舞，舞过之后再舞，继续舞，接着舞，从下午六点半舞到七点二十。在所有人精神上濒临满足生理上几乎饿扁之际，吃喝入场。

而最后的犀利场面，则发生在大部分人都喝倒之际，还有一名女侠提着瓶子，在四处瘫倒的人群中翻找尚有意识的人，求喝酒。

这场面你肯定在《使命召唤》历代作品中见到过，不是纳粹士兵，就是扎卡耶夫。

D专业的特色就是妹子极其多，注意是极其多！全专业三个班一百五十多人，雄性生物不超过二十枚。这帮妹子直接在酒店门外铺上了长长的红地毯，大部分人都是女伴携女伴入场，少数人有幸拉上了男伴，而我则是被一左一右架着，花团锦簇飘飘欲仙地入了场……

妹子敬酒攻势让我充分感受到了什么叫"被淹没"，一百四十号妹子车轮轰炸下来。我什么都不记得了，只知道第二天早上起来我发现自己的脚扭伤了。

由于扭伤，剩下几个专业的毕业酒会我没法去参加，为了补偿，稍微能动之后我把工作地点直接挤到了学校大门外的值班室，希望能向每一个离开的学生告别。

希望这不是我们最后的夏天。

一起来看预告片

Dawn
没等来《崛起》却等来"Remaster"的毕业生

每逢别离，总会吟哦关汉卿的《沉醉东风》："咫尺的天南地北，霎时间月缺花飞，手执着饯行杯，眼隔着别离泪，刚道得声'保重将息'，痛煞煞教人舍不得。好去者，都记得上浩方联机……"

什么"怨憎会""爱别离"，只要能联上网，这都不再是无奈的苦楚。私以为，别离之苦，因为一种共同经历的体验将要不复存在：要进小学了，不能再一起摸鱼玩泥了；高三毕业了，不能再一起补课做题、翘课打游戏了。平时仅仅隔着一堵墙都能在QQ上畅聊甚欢的同学们，能凝聚成一个形散神不散的班集体，因而哪怕毕业后一在天之涯，一在地之角，网聊起来总会多少有点"此君就在隔壁"的环境亲密感。这样一来，散伙饭上的惜惜话别就少点"再也不能如何如何"的意味，倒是像"记得上网，平台上见"的嘱咐。这话也忒没心没肺了，不过放在一个以联网游戏为主要集体活动的小圈子里，这种情境就好想象一些。

比如大学末尾，相隔的几间寝室天天联局域网"倒塔"；毕业之后，被群主设置为"（普通群）游戏——其他游戏"的班级群里依然充斥着热热闹闹的"倒起，倒起"的吆喝声，仿佛一切在昨天，仿佛响声在耳边。因为共同娱玩的根基尚在，所以纵使星散，也永远都不会落个寂寞伶仃。

回溯大学初期，课业不多，自习动力又不足，校园雏儿们精神荒芜，恰逢室友借来一台笔记本用来玩《仙剑奇侠传三》，于是我们就体会并理解了1982年版《少林寺》创造的票房奇迹：那个4人寝的斗室挤进了近20位好汉，全方位分布：有蹲着看的，有站着看的，有爬到床上坐着看的。每当那位室友迷路或者打怪出招，都会听到至少3种建议；每当他要走出地图，都会有人提示："好像还有个支线任务是在这里做吧？"你看，单机游戏就成了一个提供共同话题的平台、一项普遍参与的活动，玩和赏玩的人都心满意足。

这是一次值得回忆的有趣景观，但是再往前走，就没可能再实现了：大家都不玩游戏了，都固执地认为这是个不成熟的消遣方式。如果再将个人旨趣强行推广给连看部2小时的电影都觉得费时伤神的同学，这无疑进一步损害了游戏的作为艺术读本的那层属性。如果有为游戏正名的强迫症，有一个办法来实现游戏的雅俗共赏--一起来看游戏预告片。咱外行看热闹。虽然说起游戏展，咱张口就来：E3、GC、GDC、GamesCom、Comic-Con、BlizzCon，洛杉矶和莱比锡、科隆、东京和巴黎，上海还有个ChinaJoy，这就跟贯口似的。其实时间、地点、参展厂商、布展位置、发布会安排、可能发布的神秘大作什么的都干卿何事，于我而言，这些展会就抽象为一个集合名词：预告片之日。

粗浅地归纳，电影预告片是一种有间断的线性叙事，经典套路是起-承-转，在高潮和悬念部分戛然而止，结局留待正片，最典型的是画外音"Voice-Over"念出开场词和串场词："In a world…"（《银河系漫游指南》预告片还恶搞了"Vocie-Over"），但近年来两大名嘴Hal Douglas和Don LaFontaine相继离世后，预告片也慢慢地转为串场词以字幕显示。音乐方面也来不及采用原声，由专门的预告片音乐制作公司或制作人来谱写，John Beal老爷爷就在过去的40多年里为近2000部预告片配乐。另外，弥足珍贵的一点是在预告片中出现的一些片段有可能在正片中被删掉，例如《加勒比海盗4》中杰克船长被某美人鱼老相好扇耳光一幕。

> **"有一个办法来实现游戏的雅俗共赏——一起来看游戏预告片。"**

按片段素材不同，游戏预告片分为实际游戏视频剪辑而成和CG动画剪辑而成的预告片，前者重点在于将玩法概念的创意点展现出来，有时一些首发预告片里就包含了相当多的隐藏信息，有心者会一帧一帧地分析。例如《现代战争2》的"No Russian"先行预告片，有人从拉链声、枪声和惊恐的呼喊声听出了游戏将有机场枪击案的情节——后者则接近于电影预告片的剪辑手法。有时也是直接将开场动画做预告片，和电影预告片不同，这就往往接近于一部情节要素具备的短片，有时就十分考验创造性剪辑的灵感，这也能最有效地转移那种以辨别"这是真人出演还是CG动画"的偏执者的注意力，例如看过技惊四座的《死亡岛》"倒带"预告片，一位从来不屑游戏预告片的同学握紧了拳头："一定要为小女孩一家报仇"。当然，为推广概念（如Wii U的"鸟瞰"预告片）和为唤醒系列玩家的沉睡热情（如《上古卷轴V——天际》首支预告片），或者两种兼备（如《合金装备3D》概念展示片）的游戏预告片，是很难引燃一般人的热情的，目标客户不同嘛。

所以在下当时极力推广同赏预告片，也是为积累临别煽情的记忆，希望在别离时听到一句"唉，以后再也不能一起看预告片了。"成就感和酸楚会喷涌为泪水，可惜这个希望落空了。P



戏剧性的转折比起电影里的桥段也毫不逊色



无中生有的3个故事

E3的另一种解读



■策划 本刊编辑部
■执笔 Oracle









我是一名怀古厨。

这样说并不是因为我已经老到跟不上潮流只能沉浸在自己的世界里。我才16岁，像所有男孩一样，正是喜欢电子游戏的时候。假期偶尔我还会跟同学打几把《飞越前线》，或去《传说》里刷点装备，但更多时候我尝试一些老式的单机游戏。这大概是遗传自我那单机游戏狂热者的老爸，抑或是从小耳濡目染，总之那些落伍的画面总让我备感亲切。可惜，除了上一些小众论坛交流，现实中很少有人与我有共同语言。

是的，这是一个只有网游的时代。

一段特殊的视频

老爸常跟我感叹：“我像你这么大的时候，总想着几十年后游戏会有多么翻天覆地的变化，脑后插管什么的，没想到啊没想到，这么多年过去了，居然还跟我小时候一模一样。”

我在网上看过一些关于老爸那个时代的游戏描述，对比起来，现在的网游操作的确没什么变化，还兼容了手柄操作。一直以来我都认为无论单机还是网游，虽然到后来游戏理念大相径庭，但操作方式总是不变的，直到一天晚上我搜刮老爸的旧硬盘，试图发现一些好玩的游戏，却无意中发现一个名为“2011E3”的视频文件。

这时老爸正好走了过来，看到屏幕一愣：

“E3？2011年？呵呵，我都忘记还保存着这么一个视频了。”

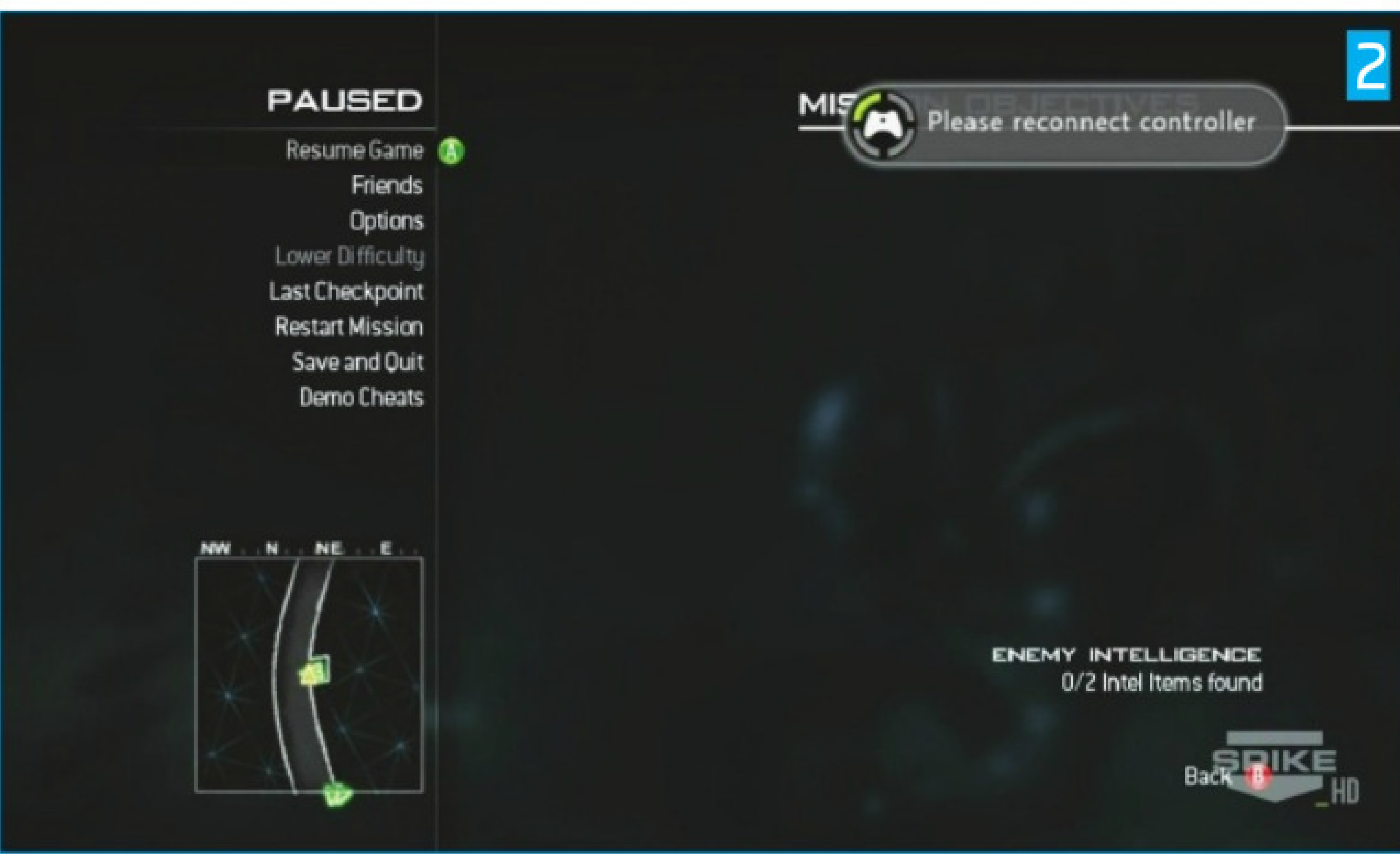
老爸的语气好像透着一些无奈，顿了顿，继续道：“正好你也喜欢游戏，来，和我一起重温一下这届特殊的E3吧。”

听老爸这么一说，我也依稀想起来以前在论坛上看过有关E3的资料，是当时全球最盛大的游戏展会。能目睹当年的盛况，自然让我十分期待。于是，我们一父一子，开始随着屏幕的闪烁，进入到当年的会场中。







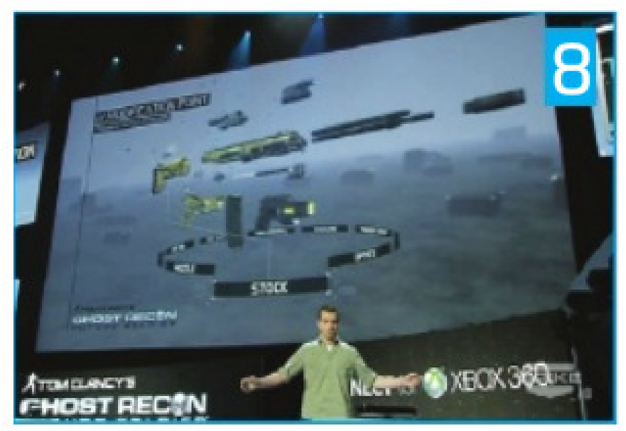




1.绿色是Xbox 360永远的主题色
2.请重新连接控制器
3.《使命召唤——现代战争3》的演示紧凑热血
4.熟悉的劳拉姐姐大变样，就连游戏风格也发生了很大变化
5.劳拉姐姐命运多舛，都是脚本惹的祸













6.在《质量效应3》里玩家可以和NPC“聊天”
7.不知道有多少玩家愿意摆出这样的姿势来玩FPS
8.用“肢体语言”来改装枪械
9.用语音给队友下达命令，似乎并不比直接按键来的方便
10.当年的《终结之战》实现语音控制，失去了很多即时战略游戏必备的元素

15年后的对话

我先是看到一个巨大的Logo——Xbox360，顿时觉得十分眼熟，接着是一抹绿意，终于唤醒儿时的记忆：

“我想起来了，这就是以前你床底下的那台游戏机，始终放在一个绿色的盒子里，一会找出来给我玩玩吧。”

“在你出生前它就三红了。”老爸悲愤道。

“三红？那是什么？”

“哦，这是另一个故事了。”

怀着对“三红”的疑惑，我把注意力重新集中在视频上。此时一名表情严肃的男子站在台上演示着一款叫做《使命召唤——现代战争3》的游戏。场景似乎在水下，黑糊糊的画面里，男子操作游戏角色卸掉铁丝网，就在这时，游戏突然暂停，一个提示跳了出来：

Please reconnect controller

我英文不太好，勉强辨认出是“请重新连接控制器”的意思。这时老爸哈哈大笑了几声，“我都忘记有这么个桥段了，这足以入选当年E3发布会十大冷笑话了”。接着也不顾我不解的神情，自顾自地说道：“后来我还见国外媒体说，在Robert Bowling的演示过程中，有几个片段的操作与大屏幕上演示的画面看起来差距很大，甚至还有爆料说他面前的显示器上自始至终一片漆黑，实际操作的其实是后台某个Infinity Ward的员工。谁知道呢，当年《战地3》给他们的压力那么大，想要万无一失的演示也是人之常情啊。”

一大堆陌生的词汇让我完全摸不着头脑，好在这只是个小插曲，接下来的游戏演示顺利进行。老爸叹了一口气继续道：“微软终究还是缺少靠谱的第一方，打头阵的两款游戏居然都是第三方跨平台作品，这在三大发布会中是绝无仅有的。如果我没记错的话，你应该很喜欢接下来要演示的游戏。”

话音刚落，劳拉大姐出现在屏幕里，老爸还真是了解我啊，我暗暗感叹。“古墓丽影”是我最喜欢的游戏系列，我对每代作品都如数家珍，哪怕连年代久远画面惨不忍睹的“马赛克”版都坚持玩了下来。此时视频里演示的这作我当然是玩过的，也是给我印象较深的一作，当时玩的时候就有一个疑问一直缭绕在心头，看到视频又想了起来：

“这个系列发展一直很平缓，为什么到了这一作，风格突然转变这么大呢？以前劳拉大姐勇猛善战，怎么现在仿佛变成一个弱女子，周遭坏境也是危机重重，动不动就遇到突发事件呢？”

老爸意味深长地看着我，说：“看来你没玩过一款叫《神秘海域2》的游戏。这款游戏……说到这里突然打住，仿佛知道再讲下去我就完全一头雾水了，只好自嘲道：“这也怪我，当年自甘做一名‘软饭’，没给你讲过多少关于PS3的故事。一会还有索尼的发布会，到时候你就明白了。”

跳过《古墓丽影》，又是一款没玩过的游戏——《质量效应3》，看样子是一款RPG，有着以往我玩过的美式RPG特有的对话树系统……等等！怎么回事，语音对话？

让我惊讶的一幕出现了，玩家和NPC交谈时，居然可以用语音来选择对话选项，十几年前就有这么超前的理念，这让只体验过玩家语音聊天的我十分惭愧。我脑补了一下，似乎“对着NPC念屏幕上的文字”的确能提高代入感。可能是我表现太过惊讶，老爸看我的表情有些古怪，不置可否，仿佛在等着看笑话。

发布会还在继续进行，随着一段漂亮的CG动画，《幽灵小队——未来战士》的标题浮出画面。这时镜头切换到一

名男子身上，按照前面的惯例，这应该就是演示者了。比较奇怪的是他并没有用手柄，而是面对一个扁平的盒子手舞足蹈，随着各种手势，大屏幕上的游戏画面也有相应反馈——只见他张开双臂，屏幕上的枪支瞬间被拆分成各种部件，再合拢双臂，所有部件又重新组合成一把完整的枪支。我第一次见到这种操作方式，不由得张大了嘴巴。

“这就是所谓的‘体感’，当时的大势所趋。”老爸解释道，“前面那台机器叫做Kinect，靠两个摄像头来捕捉玩家的动作。一会你会看到，整个发布会其实就是Kinect演示会。微软认为这样的控制方式代表了当时的潮流，我小时候也的确想过这样玩游戏，不过……这只是武器选择界面，你一定很迫切看到实际战斗演示吧。”

我的确很迫切，这种操作方式看着太拉风了，真实感满点啊。但演示者还在针对“枪械改装”侃侃而谈，不断地应用各种手势组合拆装。等了许久，终于看到演示者弯下腰，做出一个射击的动作，我紧张起来，终于要看到实际战斗了啊！

让我失望的是，所谓的战斗只是打靶练习，即使面对固定目标，瞄准精度仍不够理想。失望之余再看演示者，突然觉得动作略显做作，而且保持这个姿势来游戏太累了吧！玩上半个小时还不得腰疼死。

我无奈地与老爸对望了一眼，终于知道刚才他的表情含义。

“这有点太……”我吱唔了半天，一时想不出合适的词来形容。

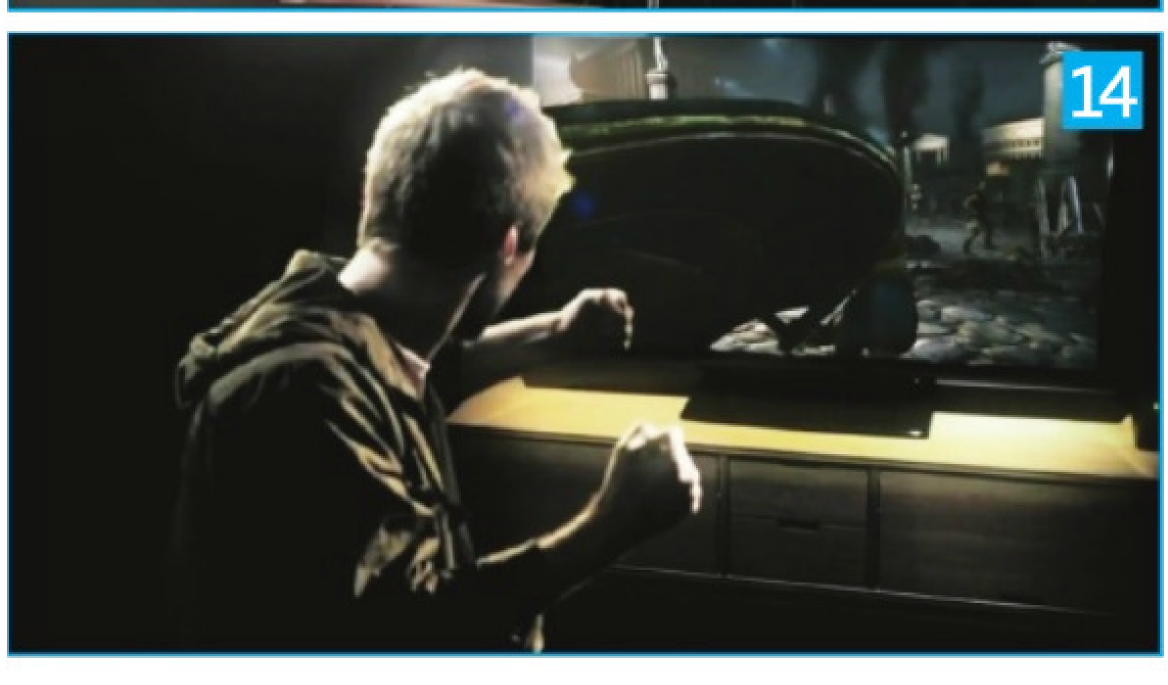
“当时有一个很合适的词来形容我看完这段演示的感受，就是‘雷’。”老爸接过话，“其实‘汤姆克兰西’系列一直都是改革的先行者，早年就有一款《末日之战》，主打语音控制，结果恶评如潮。不过这款‘幽灵小队’也并没有你想象中那么不堪啦，这只是为了配合微软Kinect演示而搞出来的半成品，最后怎样也难说，在育碧自家的发布会上还是很正常的。”

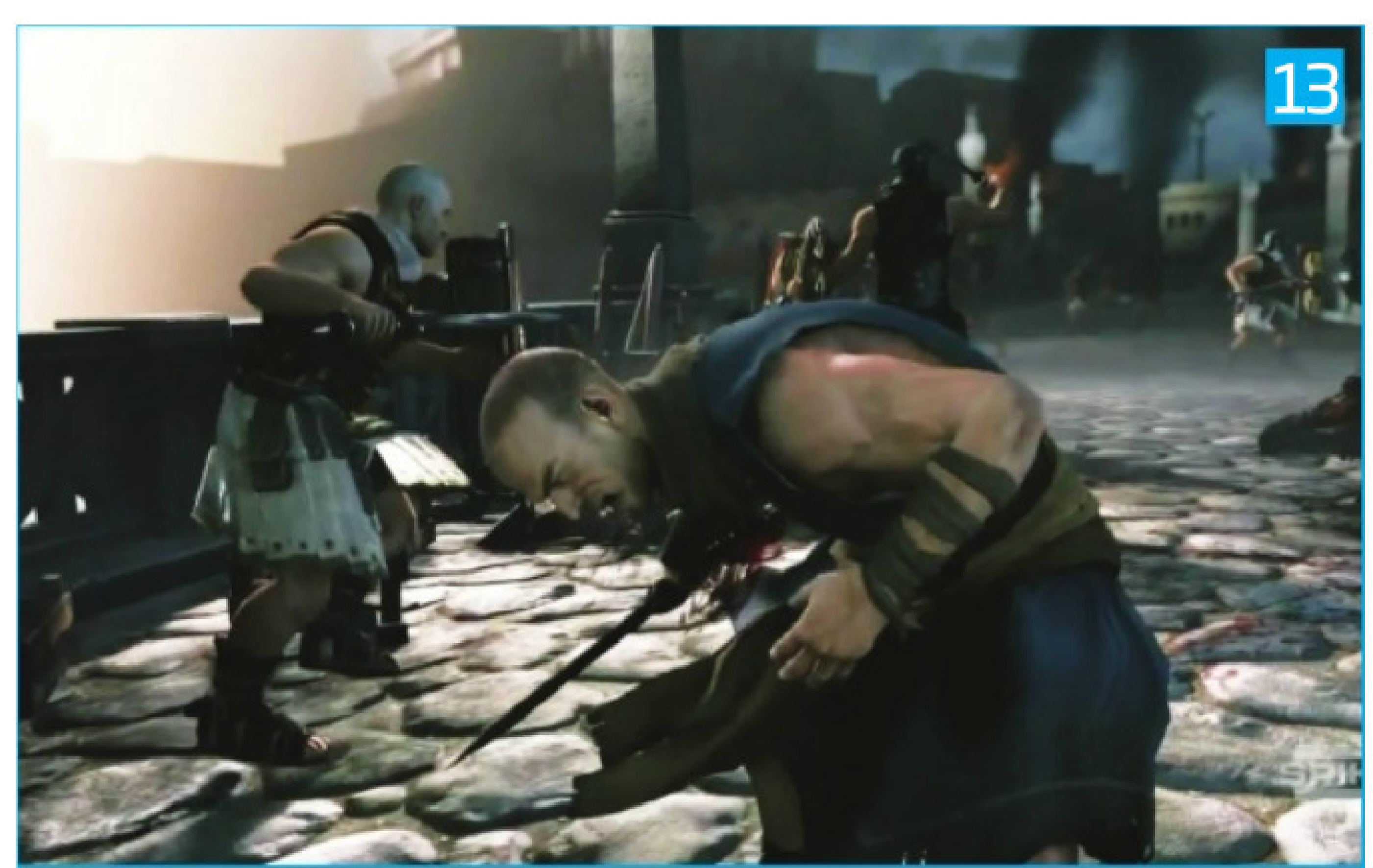
我揣摩着“雷”的含义，将视线转回屏幕。此时游戏演示告一段落，接下来的内容比较无聊，主要演示了Kinect在Xbox 360主界面的应用，包括各种语音指令，甚至用语音来搜索，对于英语口语不过关我的来说比较浮云。我只是比较疑惑，既然都语音控制了，以后抢遥控器难道是比谁的声音更大么？

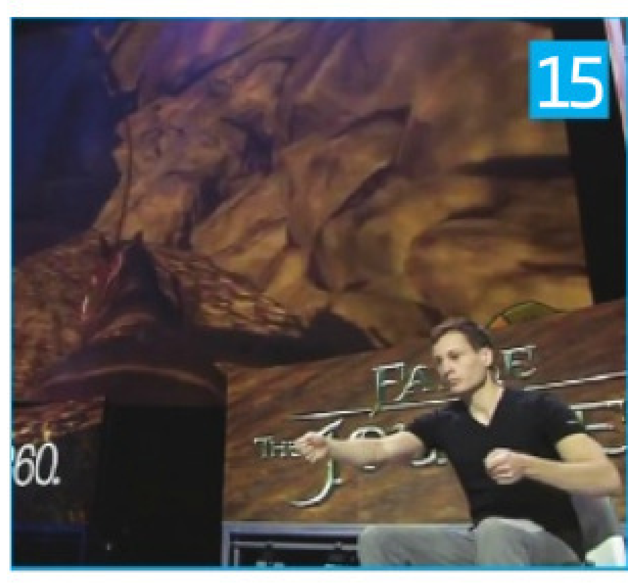
紧接着主持人似乎在宣布一款重要游戏即将到来，随着现场明暗交错，《战争机器3》的Logo出现在大屏幕上，现场掀起来一个小高潮。这是一款第三人称射击游戏，视频里的战斗紧凑热血，似乎这样的传统作品更受当时观众的喜欢。然而很快屏幕上又出现了一款以古罗马为时代背景的游戏概念演示。一名男子站在电视机前，动作表情颇为夸张，随着一番拳打脚踢，游戏里的人物也发动相应的攻击，动作惊人地一致。我看得目瞪口呆，本来对Kinect已经失望，此时重新燃起希望来。

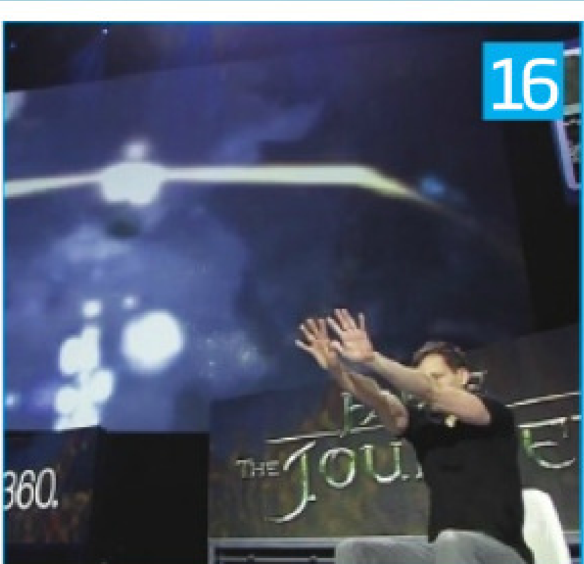












11.在育碧自家的发布会上，《幽灵小队——未来战士》变成了一款传统游戏
12.《战争机器3》是微软发布会的重头戏之一
13.如果实际游戏有这段概念影像所展示的这么棒就好了
14.两手空空，脑补一个盾牌，真的很有成就感么？
15.《寓言——旅程》中，一本正经的骑马动作让人忍俊不禁
16.魔法手势很有想法，可惜技术限制让这款游戏成了光枪版“寓言”








17.敌人呆板到极点，只是为了配合玩家“体感”操作而存在
18.小朋友们的演技不过关，一轮演示结束后居然还笑场
19.延迟也倒罢了，动作识别率还不高
20.初代《光环》重制，欧美厂商终于也开始搞“复刻”了

看着我一脸憧憬的样子，沉默许久的老爸发话了：

“看上去很过瘾，是不是？幸亏家里那台三红了，就让这个美好的印象留在你的记忆里吧，2010年的《Kinect星球大战》演示更加过瘾，结果到了这次E3……哎，我不剧透了，你自己看吧。”

老爸这欲说还休的样子让我对后面的《Kinect星球大战》更加充满了兴趣，我忍不住快进了几下，只见《光环周年纪念版》和《极限赛车4》一闪而过，一个充满奇幻色彩的场景引起了我的兴趣。

“这是《寓言——旅途》啊，”老爸冒出一句感叹，“这么好的一个系列，越来越休闲化，到了这一代，就成了完完全全的休闲游戏了。”

我看到游戏演示者两手空空，搞不好又是一款Kinect游戏。接下来的一幕证实了我的猜想：只见演示者伸出双臂，开始模仿驾驶马车的样子，由于没有任何力回馈，只能完全凭想象与空气互动，让这个动作有些滑稽。随后演示者控制的角色跳下马车，用各种魔法轰得地精们鸡飞狗跳。魔法形态是由不同的手势决定的，比如两手揉啊揉就能放出一个范围魔法，看起来非常新颖。但不知怎么，我总感觉有哪里不对劲，这种感觉从我刚才第一次看Kinect游戏演示时就一直缭绕在心头，可是总想不起是什么。

这时演示者从沙发上站起来，原地踏了几步，突然间仿佛一道闪电穿过脑海，照亮了所有谜团。我轻轻啊了一声：

“原来这些游戏都没法自己移动啊？”

老爸嘴角挂着一丝奇怪的笑意，仿佛早已预料到我所有的惊讶。

“你才发现，开始人们以为这是游戏业的革命，最后发现这玩意连‘控制角色移动’这么简单的功能都无法实现。要不就是原地踏步或跳几下使游戏角色做一些定向的移动，傻到无以复加。”老爸骂了几句，觉得不解气，继续念叨：“那些不需要移动的休闲游戏也倒罢了，没事做点跳舞游戏多好，糟蹋什么传统游戏啊，搞的不伦不类。我当时还傻乎乎地跟人讨论过第一人称动作游戏如何判断自己与目标的准确距离，没想到压根就不需要判断啊，系统都给你预设好路线了。”

“就像那些光枪游戏？”我想起为数不多的街机厅里的确有类似这样的游戏。

“准确来说应该是轨道游戏”老爸纠正道，“哎，其实还不如光枪游戏，人家好歹有把枪，起码还有手感可言，这在空气里手舞足蹈叫啥事啊，靠脑补手感么？”

“看，又有新游戏了！”我没想到老爸比我还激动，赶紧岔开话题。屏幕上这款《Kinect迪士尼乐园》明显就是为儿童打造的休闲游戏，因此特地安排了两位小朋友进行演示。可惜两位小演员的演技有失水准，表情做作略显浮夸，不仅没能将游戏乐趣传达出来，反而伴随着不停的“真不敢相信实在是太奇妙了！”“好酷啊！”“哦我们错过了”的感叹声，我第一次发现我这么讨厌儿童演员。

接下来就是我期待已久的《Kinect星球大战》了，先是一段气氛十足的宣传CG，实际游戏演示终于上场，主角乘飞船来到一座满是敌人平台上。这时只见游戏演示者原地一跳，过了半秒，主角也纵身跳了下去。

我赶紧回头，老爸痛苦地闭上了眼睛。

这次不光是老爸不能忍受，我也有点受不了。除了“体感”噱头，系统简化到极点。角色动作单调，敌人呆板无比，为了照顾体感，基本上属于凑过来给你打的难度。即便如此，我看着都觉得累——动作已经简化成这样，还经常识别不出来。与之前的Kinect作品一样，里面的角色无法自由移动，场景间的切换只能靠过场动画来实现。我不知道是否有人真的觉得好玩，或许那些狂热的星战粉丝会喜欢吧。

我对Kinect彻底失望，在这之前，我也设想过会有提高游戏真实性的设备出现，没想到过去已经有硬件商做了，更没想到的是成品与我想象中的效果大相径庭。这无异于先给我点亮一点希望的火花，再一盆冷水浇灭。后面的视频也没兴趣细看了，只是草草扫了几眼，大致就是一些运用到Kinect的休闲游戏，还有一些稀奇古怪的应用，什么物体扫描，手指识别，总之聊胜于无。正当我打算关掉播放器，老爸接过鼠标，稍微拖动滚动条，画面定格在一个标题上。

《光环4》。

“儿子，你没有经历过那个时代，并不能体会到当时身为一个‘软饭’的我看到这个标题时的激动。‘光环’系列

本来是一个三部曲，后来意犹未尽地出了几个外传，但谁也没有预料到微软还留着《光环4》这一后招。你看整个微软的发布会，一边不遗余力地给Kinect造势，一边连《光环4》这样的杀手级游戏都祭了出来，甚至还重制了‘光环’初代，你知道这意味着什么么？”

我一脸茫然。

“意味着微软急了呗。呵……这次E3，三大主机厂商除微软以外都有新硬件可以吸引眼球，微软有什么呢？除了那句‘Xbox 360可以战10年’的豪言，微软只剩下不再新鲜的Kinect。怪就怪微软没有自己的掌机，在新硬件发布周期上始终要吃点亏。任天堂和索尼可以先发布一台新主机，过几年再用新掌机博人气，微软却完全没有缓冲，只能一台机器死扛着。到了这个节骨眼上，除了孤注一掷把赌注押到不成熟的Kinect上还能怎样呢，难道也跟风出一台新掌机？要知道当年连掌机市场也岌岌可危，随时要提防智能手机的逆袭。如果《光环周年纪念版》是微软给玩家的福利，《光环4》的匆忙发布却实属迫不得已，除了士官长，还有谁能力挽狂澜？”

我被老爸的语气感染了，事后回想起来，发现并不是这番道理说服了我，而是老爸身为一名软饭的决心打动了我。我觉得老爸是爱着这台机器的，但微软却让它在另一条道路上越走越远，头也不回。

那天晚上剩下的时间里，我们又一起看了其它几个发布会，无奈夜色已深，只能浮光掠影地扫几眼。这个时候我也或多或少有了一些审美疲劳，虽然后面有新硬件发布，但都没有Kinect给我的冲击大。这台机器让我知道原来人们曾经的确是在控制方式上做过创新的，或许还在之后的几年内成为一股热潮，但终究没能成为趋势，否则我现在也不至于仍然用手柄玩游戏了，究竟为何，我也想不明白。我突然有一种恶作剧般的想法——把这个视频留给我的儿子，不知他看会有怎样的感受。当然继续用硬盘保存肯定是不现实了，谁知道二十几年后还能不能读出来，现在这条SATA数据线还是我在网上淘的。为了保险起见，我把这个视频刻录在一张全息光盘里，封存起来，等待合适的时机再去打开。

学院派的E3无责任分析

在我20岁生日的时候，老爸神秘兮兮地送给我一张全息光盘。这真是一个古老的玩意，我不得不费了好大劲才将它读取出来——家里那台旧电脑被我丢在二手交易市场换了最新的游戏兑换券，我不得不又在网上找了一个兼容光驱，同时再次鄙视一下人类的科技成果，到目前为止一个靠谱的存储介质都没，总会面临若干后无设备可以读取的尴尬，还是老祖先们的石头刻字最高啊，动不动就保存几千年。

事实证明我的辛苦没有白费，老爸很清楚我的爱好——数码产品与游戏，而且还是喜欢研究理论的学院派，凭借着对游戏历史的了解，我经常在一些游戏媒体发表文章，这也算是我引以为傲的一个长处了。送给我的这张光盘记载了2011年的一次游戏展会，期间还有新硬件发布，正好合我胃口。不过这视频实在太长了，我只能挑一些自己感兴趣的来看，顺便记录一些感受什么的，说不定还能写一篇文章换钱。

视频的开始是一大段毫无意义的游戏演示，这一套宣传策略似乎在那个时代很流行，现在已经几乎没有厂商会这么做了。秉承“再烂的电影也能剪出一个好片花”的原则，只将游戏最精彩的一段做演示被认为是不厚道的做法。他们通常会把游戏试玩直接用视频流推送过来，在你的电脑上，游

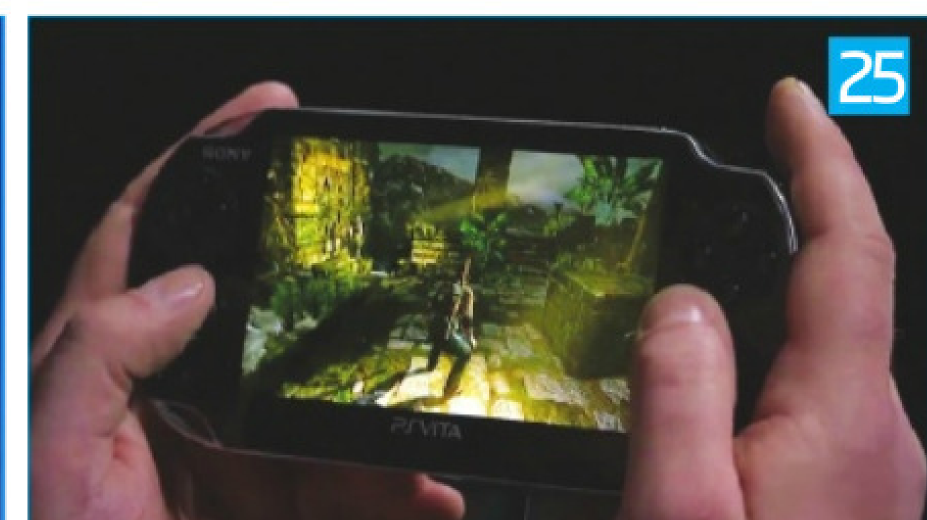


21.士官长，微软需要你！
22. Kinect与Move，两款争锋相对的体感设备
23.现有的体感技术，做点跳舞之类的休闲游戏还是基本合格的
24.震荡枪造型的PS Move枪套
25.PSV还是主打性能，和PSP的路线一样









26.WP7手机已经整合了Xbox Live，微软是在等待机会么
27.强调多人同乐是任天堂近年来的一贯策略
28.任天堂的下一款主机会是“你我他”
29.现在的智能手机游戏，已经和PSP刚出道那会完全不是一回事了









戏机上，甚至移动设备里，有广告的地方就有游戏，只要你有一只符合协议的控制器，你都可以直接体验试玩。而不是像几十年前，眼巴巴看着制作人给你演示安排好的桥段，然后买到游戏发现除了演示部分，其余一无是处，只能上网大呼“试玩神作”。

听起来我似乎对曾经的游戏时代很熟悉？其实我也就是纸上谈兵，这些都是老爸跟我描述的。他有时候会跟我感叹，说他像我这么大的时候，本以为游戏产业已经没有活力，处处充满着急功近利的网游。没想到“云视频游戏”后来居上，不仅一举解决了盗版，还让已经绝迹十几年的大型单机游戏也回到了人们的视野。具体老爸那个时代的游戏怎样，我还真没办法体验——我甚至能通过搭建虚拟机的方法去体验我爷爷那个时代的部分游戏，“网游时代”的体验却始终是一片空白，因为它们都关服了。

废话不多说，在视频的前半部分，最让我感兴趣的是Kinect。我曾经看过的一部《游戏编年史》里面提到过这段特殊的历史。当年颇为科幻的演示，今天再看却有一丝丝的悲凉。整个演示里充满了游戏性与技术的妥协。比如在一款《幽灵小队——未来战士》中，尽管我能看出这种“体感”是在尽量模拟真实，而实际却与真实相去甚远，甚至让人觉得有些不可思议。就如那个开枪动作，我猜主要是因为这个Kinect是用摄像头来捕捉动作，受限于当年的技术，只能摆出一个较为夸张的姿势才能被摄像头识别。而且与人们想象的“扣动扳机”动作不同，演示者通过用右手不断做“张开——合拢”的动作来模拟开枪。如果真的只是“动动手指”这种微小动作，即便以今天的技术尽管能识别出来，也很难判断是玩家的无意识的动作还是有意识的游戏行为。换句话说，玩家的肢体动作并不能完全反应他们的意愿，“动作识别”再智能，除非做到与玩家心灵相通，否则仍然无法达到精确操控。这不是技术问题，而是原理问题。

又如语音控制，先不说语音是否比按键更有效率，光是识别问题就很难解决。事实上，因为缺少一个统一的语音控制规范，遇到各家产品还得分别去记命令，语音控制在之后的很长一段时间都没有太大起色。

在另一家发布会上，我又看到了索尼的体感技术——Move，比起Kinect，Move的优势在于有一个握在手上的感应器，动作精度有很大提高。而且对于一些冷兵器游戏，Move看起来更具有“手感”。可惜的是，整个发布会我都没见到一款可以真正发挥Move优势的游戏，剥离了“新鲜感”之后，Move部分简直可以用幼稚来形容。哪怕索尼把当时的著名球星科比都请到现场——这的确引起一些轰动——也没有掩盖Move在《NBA 2K12》里的牵强表现。

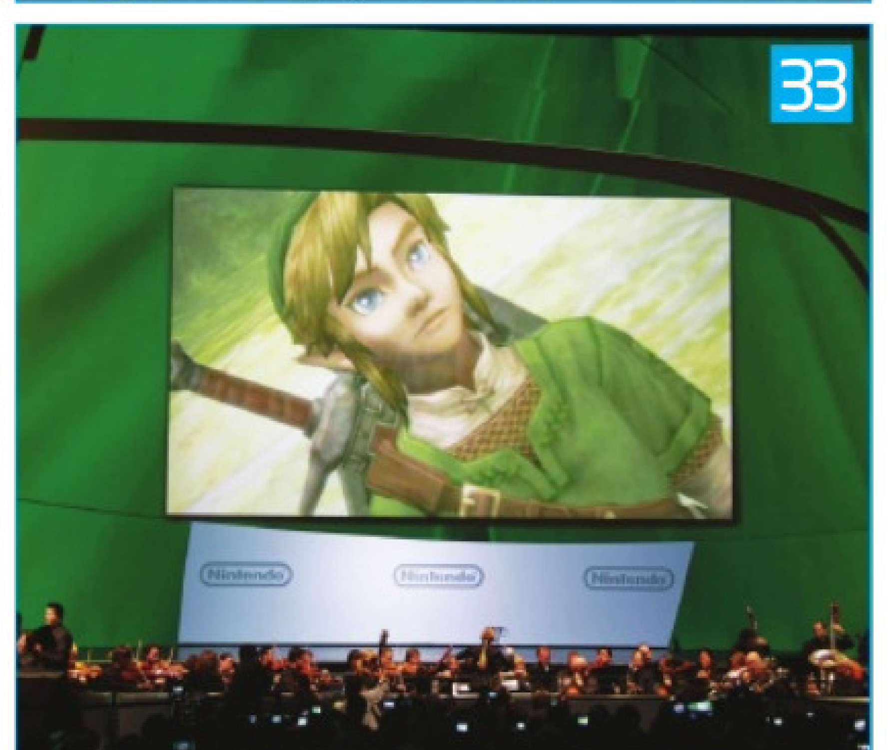
好在索尼还有新硬件发布，“体感”在整个发布会里显得更像是一种调剂。如果我没记错的话，这个概念最初是索尼的一大竞争对手——任天堂提出的，并获得了商业上的巨大成功。索尼的Move更像是索尼的后备军——你有体感，我也有，那不是什么独门技术，不要得意忘形了。”那台可供两个玩家看到不同画面的3D显示器就不用细说了，这种技术后来被广泛应用在车载GPS等领域，可同时为司机和乘客提供服务。我比较感兴趣的是PSP Vita，现在我们都知道掌机已经沦为一个很小众的市场，但显然在那个时候并非如此。虽然已经有了缩水的趋势，但索尼还是毅然发布了主打强悍性能的PSV。我突然有点讨厌自己看过这么多游戏“史料”，如果我一无所知，或许能像视频里的观众那样，投入到对PSV的无限向往之中，而不是“马后炮”般的分析。

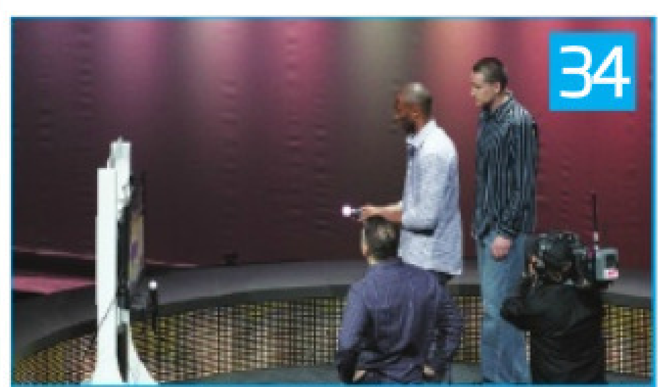
PSV在公布之初具有很强的性能，画面表现也不负众望。但现在便携娱乐市场已经不再是它的前辈——PSP发布时的那个市场。时光再倒退6年，人们若需要一款便携娱乐设备，几乎只有掌机可以选择。智能手机还在襁褓之中，性能低下，应用贫乏，娱乐性几乎为零，在大众眼里还是高端、复杂的代名词，与掌机市场完全没有交集。但这一切随着一款名叫iPhone手机的横空出世而彻底打乱了。智

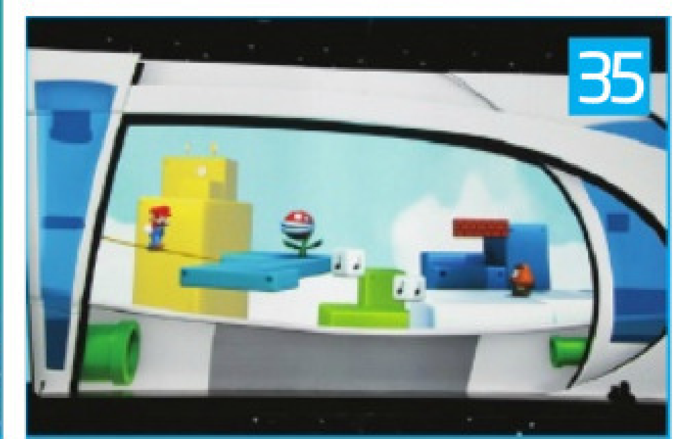












30.史上最适合双打的显示器诞生
31.正因为有PSV撑场面，索尼敢于在开场就把看家大作都公布出来
32.你喜欢这样玩赛车，还是双臂伸出，假装自己有一个方向盘来？
33.2011年正好是《塞尔达传说》25周年，任天堂请来一个交响乐团来现场演奏“塞尔达”音乐
34.科比显然不习惯使用Move，现场出现了几次冷场
35.你可以说任天堂是在吃老本，但不能否认马里奥的确是游戏界的常青树

能手机开始有了长足的进步，丰富多彩的软件，老少咸宜的易用性，而随着iPhone的另一大对手Android手机的乱入，iPhone一家独大的局面被打破了，接着智能手机昔日的霸主——微软与诺基亚也联手重装上阵，智能手机进入了良性竞争：硬件不断提升，性能越来越强，从低频CPU到高频单核，再到双核乃至多核，只不过花了几年时间。软件数量更是呈几何级数上升，其中的游戏就占了很大的一部分。PSV面对的，就是这样一个不断被智能手机蚕食的市场。

就我看过的资料来说，对于“智能手机是否会取代掌机”这个话题，当时有两种观点发生了激烈的碰撞：一种是会，一种是不会……当然，大家都喜欢用“二分法”的方式考虑问题，不是你死就是我活。电视机被刚发明出来的时候，有人惊呼电视会取代电影院，结果直到现在电影院还活得好好的。MP3播放器出现的时候，有人说这会杀死音乐，结果现在那些歌星走到哪都有一票歌迷簇拥着。不过音乐虽然没死，Walkman却死了，这就很让人纠结。便携娱乐市场终归要特殊一些——人们只愿意带一种设备出门，手机不能不带，掌机却未必。以必要性来说，掌机始终要差一些。但后者在很久一段时间内都在游戏品质上更胜一筹。而且“得益于”长久止步不前的电池技术，人们并不习惯于在外面毫无顾虑地玩手机游戏，更不用说当年智能手机里一个中流砥柱的品牌就是以“不可更换电池”为特色的。如此来看，似乎掌机与智能手机难分伯仲。然而这游戏市场的“蓝海”，却是智能手一直在开拓着。掌机还是那么些用户群，手机的休闲游戏玩家却在源源不断地加入进来。初期可能一个抛物线瞄准类的休闲游戏就能赚得开发商盆满钵盈，这让耗资巨大的掌机大作一时情何以堪。

索尼与任天堂在这届E3还是死对头，其实过几年就成了难兄难弟。没有掌机撑场面的微软虽然这次看起来狼狈点，但凭着Windows Phone 7操作系统供应商的身份，进可攻退可守，还不用自己承担硬件成本风险，早年没有趟掌机这趟浑水，不失为一个明知的选择。游戏市场越做越大，属于掌机的核心玩家群所占的比例越来越小。奇迹的是，智能手机与掌机一直共存着，谁也没有取代谁。不过这个局面恐怕也维持不了多久了，近几年电池技术在容量方面取得了突破性进展，配合“云视频游戏”的逐渐成熟，手机的游戏性能将迎来飞跃。属于掌机的独特领域，可能终于要消失了。

我独自发了一番感叹，想起还有任天堂的部分没看，就快速拖动了几下，跳过几款满是马赛克的游戏演示，居然又发现了一款新硬件。

这次是新主机，任天堂说上代主机名字叫Wii，和We同音，意思是“我们大家一起玩”。这次叫Wii U，意即我们和你们。这个命名规则很有意思，我应该在看完这段视频之后去查一下任天堂的下一代主机叫什么，会不会是Wii U They。说起来我对任天堂并不熟悉，这也多少和小时候受到的熏陶有关——爷爷是个核心游戏玩家兼软饭，生平最鄙夷的就是“以各种粗糙的创意吸引妇女儿童，却对第三方生死存亡不管不顾”的任天堂，以前看到关于这家公司的新闻，他还经常反串成任天堂粉丝高呼几句：“伟大的马里奥，勇敢的林克，任天堂啊，马赛克的巅峰，游戏性的极致，HD的噩梦……”受此影响，以前我也以为任天堂不过是个玩弄概念，不思进取的公司。好在随着年龄增长，这种偏见正在一点点矫正。

现在看了Wii U的的发布会，真觉得任天堂是一家敢想敢做的公司。相信三大厂商都有过“给手柄加一个屏幕”这种想法，这并不难想到。就如同用双截棍手柄来进行“体感”控制一样，都不是什么惊世骇俗的想法。但就是因为太容易想到了，破绽百出，很容易会被否决掉，结果只有任天堂付诸实施了，这是一种怎样的胆识啊。

就好比这个Wii U，手柄中间放那么大一块屏幕，像索尼微软这样的厂商是绝不会这么做的，想出这个方案的人估计会被同事笑死。但任天堂就真的这么做了，结果就是缺点

和优点一样分明。看到优点的人会说：这个创意好啊，有人占用电视的时候我也能接着玩游戏了。平时手柄上的屏幕也能充当HUD显示器，显示地图地图什么的。”看到缺点的人会说：“抱着这么大一手柄玩游戏真傻啊，那还有手感么？显示地图？你试试一会抬头看电视一会低头看手柄累不累？”说得都很有道理，但谁也说服不了谁。

所以我这个学院派在面对Wii U的时候完全无能为力，因为常规的游戏理论并不适用于任天堂的产品。它的缺点是如此明显，机能低下，创意可疑，但一直念叨也挺无趣的。就好比已经带给他无数利润的Wii，在刚发布的时候肯定也有一票人能说出无数理由来证明Wii不会成功。可是它的确成功了，所以大众的口味有时候是很奇怪的，这片“蓝海”飘忽不定，任天堂自己都不能保证下一款产品能否获得他们的继续青睐。对我而言最明智的方法就是停止无谓的分析，去找一下2012~2016年的主机销量统计，群众会决定一切。

看到这里，视频已经到了尾声。想想这么小一个视频文件能完好无损地保存到现在也实属不易，在短短几十年间，互联网经历过几次大的动荡，已经丢失了很多珍贵的记忆了。我想把它留到更远的将来，留到我们想象中的完美游戏时代，让那个时候的玩家也看到，在21世纪初，游戏原来是这个样子的，还有这么几家公司，想要以当年那样的技术力量，去搭建自己的幻想王国。

尾声·织梦

我摘下头盔，外面的天色开始变暗，一天又快结束了。

尽管天天都是如此，每到虚拟与现实的交接，我还是有一种失落。这间屋子空间狭小，像个罐头似的冷冰冰的毫无生气，与我在“位面”的环境有着天壤之别。

我环顾四周，最终视线停留在一个盒子上，早上有一名自称“时间胶囊”公司的员工过来送货，说是根据客户要求，在几千万个符合条件的人选中随机抽取，我被抽到，将得到一份神秘礼物。

这盒子放在那我就一直没动过。没办法，最近太忙了，每天都有5个以上的织梦订单。虽然在位面世界时间会过得比外面慢，但还是不够用。

整整一天我都在猜想盒子出的内容，万一是过去哪个富翁一时兴起，把遗产留到现在供人抽奖。这也不是没有先例，要真这样我就发了，再也不用干这种又苦又累的活了。

现在好不容易有点空闲，我赶紧把盒子拿来。却发现加密级别很低，用指纹就能开封，不禁心中一沉，看来没什么值钱的东西。

盒子打开了，一个便签掉出来：

“致未来的游戏从业者”

我笑了笑。

游戏从业者。

这个星球上有几千万的游戏从业者，只不过我们更习惯于自称“织梦者”。每天的工作就是给别人打造形形色色的游戏模版，魔王与骑士，侠客与美女，然后交给客户，赚点辛苦费，日复一日，年复一年。

我们支撑着整个社会80%的娱乐产业。

这个时代资源极度缺乏，能开采的资源都差不多采完了，而我们居然还没搞定可控核聚变技术，航天技术的发展也慢如龟速。不得已，人们只能把剩下的资源集中在能源技术上，期待能有什么突破性的进展。剩下的人在面对急剧下降的生活质量，“电子游戏”成为了“性价比”最高的娱乐方式。

巧合的是（真的是巧合？），“织梦器”也就是这个时候诞生的，能完全模仿人类的所有感知，创造出一个几乎无法辨别真假的虚拟世界，游戏进入了史无前例的时代。但游戏世界的搭建也需要大量的人力，这也就是“织梦者”的由来。

“游戏从业者。”我又重复了一下这个陌生的词，看着静静躺在盒子里的播放器，突然感到一种久违的悸动。

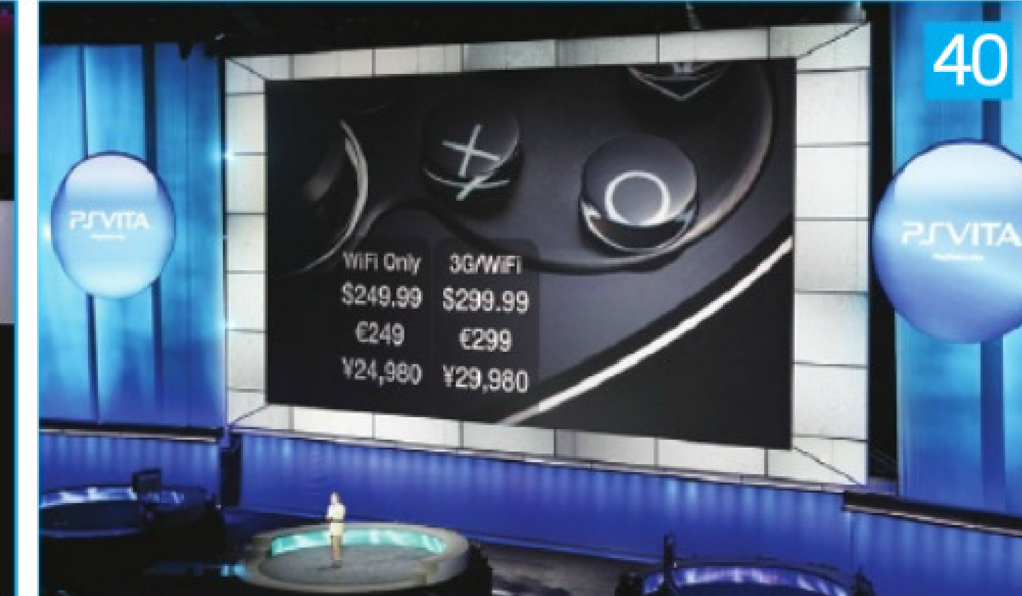
现在，我要按下“PLAY”按钮了。











36. 看上去这是目前最真实的“体感”高尔夫球
37. 是的，不管能否被游戏利用到，只有任天堂会有这么多的创意
38. 随着硬件水平提升，任天堂也开始玩高清了！
39. 目前Move最大的作用似乎就体现在光枪游戏中
40. PSV最后公布的价格极具诱惑力









Nintendo







作为一款3D动作网络游戏，《洛奇英雄传》是非常值得期待的。可以说自《地下城与勇士》之后，国内成功的动作网游几乎没再出现过，《龙之谷》算是玩的人比较多的，但是偏向卡通风格，而以真实的打击感和写实的3D效果著称的《洛奇英雄传》，自从韩服和美服在去年开放后，就一直吸引着国内的网游爱好者，但由于垮地域网络的问题导致游戏流畅度不够，所以很多玩家都十分期待国服《洛奇英雄传》的开放。

网游评测：洛奇英雄传

游戏名称：	洛奇英雄传	官方网站：	http://mh.tiancity.com/
游戏类型：	MMORPG	当前状况：	公测（2011年7月14日）
开发公司：	devCAT	运营公司：	世纪天成

总体印象

优点：	缺点：
● 画面精美，流畅度高 ● 打击感很好 ● 上手较易	● 对原作内容修改较多 ● 游戏版本落后于其它地区

推荐度（满分10）：★★★★★★★★8（非常推荐）



《洛奇英雄传》的客户端只有2.3Gb，这让很多网游玩家嗤之以鼻，认为没有多少游戏内容，不值得一玩。殊不知地下城模式的网络游戏并不是大地图的真实世界模式。不需要创造很多的休闲场景和世界景观，只需要一个营地和无数个造型各异的地下城就OK了。《洛奇英雄传》作为标准的地下城模式网游，有着出色的3D效果，和真实的地下城效果，地下城中的一个罐子、一个木桶，玩家都可以拿起来当做武器，或者打坏后看看有什么物品。游戏中的打击感也非常真实，玩家甚至可以感觉到剑刺入怪物体内所遇到的阻力。玩家在游戏中除了进入地下城完成任务或者取得物品外，还可以回到营地内制作物品、交易物品、与各种NPC聊天、获得新的任务咨询等等。

游戏中的人物除了升级外，还可以学习技能和获得头衔，由于升级是没有任何奖励的，所以玩家只能靠提高技能或者获得头衔来增加自己的基础属性，这也是游戏系统的一大亮点。当然，各种装备也是可以提高数值的。游戏的另一个特色就是“破坏世界”，除了物品可以破坏外，玩家的衣服也会在战斗中遭到破坏，并给予真实的效果。

如果各位玩家玩累了那种传统的到处跑，完成任务，升级，分配天赋的网游，那么你一定要试试《洛奇英雄传》，它一定会让你惊喜。

武侠游戏一直是国内玩家最喜爱的内容之一，尤其是金庸的小说更是受到国人的追捧。《倚天屠龙记》与《射雕英雄传》《神雕侠侣》并称为“射雕”三部曲，很多读者都很喜欢这3部小说。完美世界此次带来这款同名的《倚天屠龙记》网游势必为时下的网游市场掀起一股全新的武侠风潮。

网游评测：倚天屠龙记

游戏名称：	倚天屠龙记	官方网站：	http://yt.wanmei.com/
游戏类型：	MMORPG	当前状况：	内测（2011年7月11日）
开发公司：	完美世界	运营公司：	完美世界

总体印象

优点：	缺点：
● 新人指导完全，上手交易 ● AX技术服务器，互动性好 ● 职业种类多样化	● 升级枯燥，有挂机系统

推荐度（满分10）：★★★★★★★☆7.5（推荐）





《倚天屠龙记》作为金庸射雕三部曲的最后一部，其中不乏明教总坛、元大都万安寺、冰火岛等经典宏伟场景。由于该作采用了2D画面，因此缺少了一些3D画面带来的震撼力与冲击力。但论及画面的精细度，《倚天屠龙记》还是不错的。

既然是武侠游戏，门派当然是玩家特别关注的内容，《倚天屠龙记》还原了小说中的诸多门派，少林、武当、峨眉、全真，华山、昆仑、丐帮、古墓、明教、五毒、逍遥、天鹰一个也不少。为了调整门派之间的平衡，《倚天屠龙记》还将这12个门派划分为3个不同阵营，这样无论是PvP还是PvE，一边倒的形势都不太容易形成。

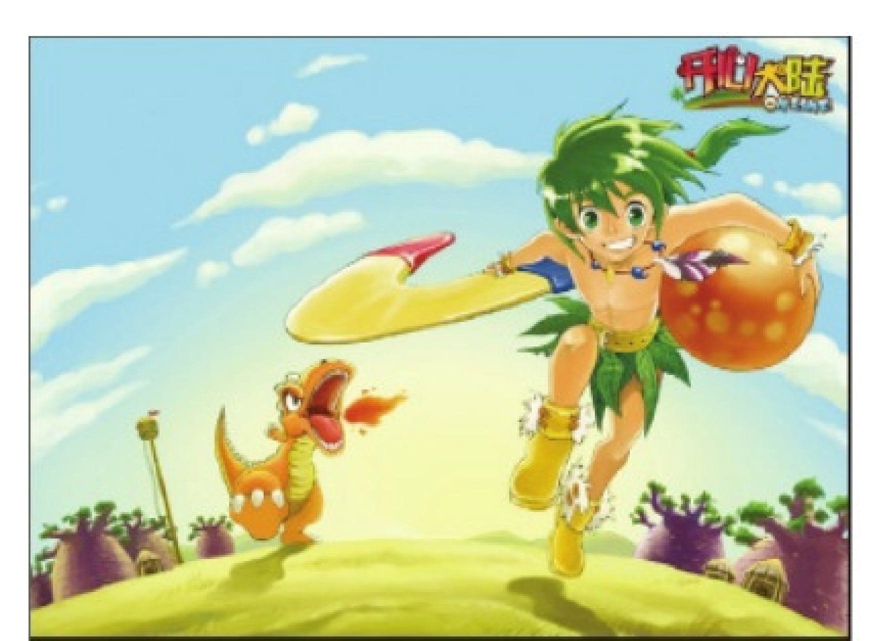
另外值得一提的是AX技术，它提出了一个大服务器的概念，即玩家可以随意进出所有服务器，与任意玩家PK、交友，打破服务器之间的屏障，实现完整的“江湖”体系。

总体来说，《倚天屠龙记》还是一款不错的游戏，除了升级所需的经验跳跃度较大与支持挂机以外，都可以让喜欢武侠游戏的玩家感到满意。

提到蓝港在线各位玩家应该十分耳熟，他们运营的游戏《魔神无双》《西游记》《东邪西毒》《神兽》《倚天剑与屠龙刀》《问鼎》等都受到许多玩家的喜爱，而于上月刚刚开始测试的《开心大陆》则是他们推出的第一款休闲游戏，那么这款游戏究竟如何呢？下面我们就一起来看看。

网游评测：开心大陆

游戏名称：	开心大陆	官方网站：	http://kx.linekong.com/
游戏类型：	MMORPG	当前状况：	封测（2011年7月15日）
开发公司：	蓝港在线	运营公司：	蓝港在线
总体印象			
优点：		缺点：	
● 画面精美，细节丰富		● 打击感一般	
● 宠物玩法丰富		● 职业与性别是绑定	
推荐度（满分10）：★★★★★★6（推荐）			





《开心大陆》是一款3D中国风的Q版休闲游戏，玩家从登录画面就可以看到很漂亮的中式小院，不过和游戏中的感觉还是略有不同。游戏的人物采用Q版4头身造型，细节表现丰富，只可惜该作中的职业与性别是固定的，玩家不能自由选择，略有遗憾。游戏的关卡式战斗方式很特别，倘若不是试玩了该游戏，我肯定会以为《开心大陆》是一款即时战斗的MMORPG游戏。另外该作战斗时的动作跃起、击飞等特效也十分炫丽，打击感不错。该作的纸娃娃系统十分丰富，玩家可以自由穿戴各式各样的特色服装，如果这样还不能满足追求个性的玩家，游戏中还提供了纹身系统，这大大降低了玩家的撞衫概率。

宠物系统是该作的一个亮点，除了可以提供玩家战斗Buff以外，还可以在紧急时给玩家加血，训练各种生活技能，抑或是协助探索或者发明等等。总而言之，游戏中的宠物可以做的事情很多，而且宠物的获取也不是很困难。而且随着游戏的深入，到后期的很多关卡都会涉及到宠物的应用，让游戏可玩性倍增。P

《封印之剑》是一款参加了今年E3展会的游戏，虽然并没有做太多宣传，也没有太大名气。但该作却受到了很多玩家的关注。这款中韩携手开发的游戏吸取了中韩两国文化之长，那么究竟如何？下面我们一起看看。

网游评测：封印之剑

游戏名称：	封印之剑	官方网站：	http://fy.czgame.com.cn/
游戏类型：	MMORPG	当前状况：	封测（2011年7月15日）
开发公司：	太天网络	运营公司：	常州文创
总体印象			
优点：		缺点：	
● 画面表现力好		● 新手指导不够细致	
● 游戏玩法丰富		● 职业与性别是绑定	
推荐度（满分10）：★★★★★★6（推荐）			







《封印之剑》的画面秉承了写实的武侠风格，并且在传统仙侠网游基础上对PvP系统和交互系统做出了一些调整，让它显示出与众不同的一面。

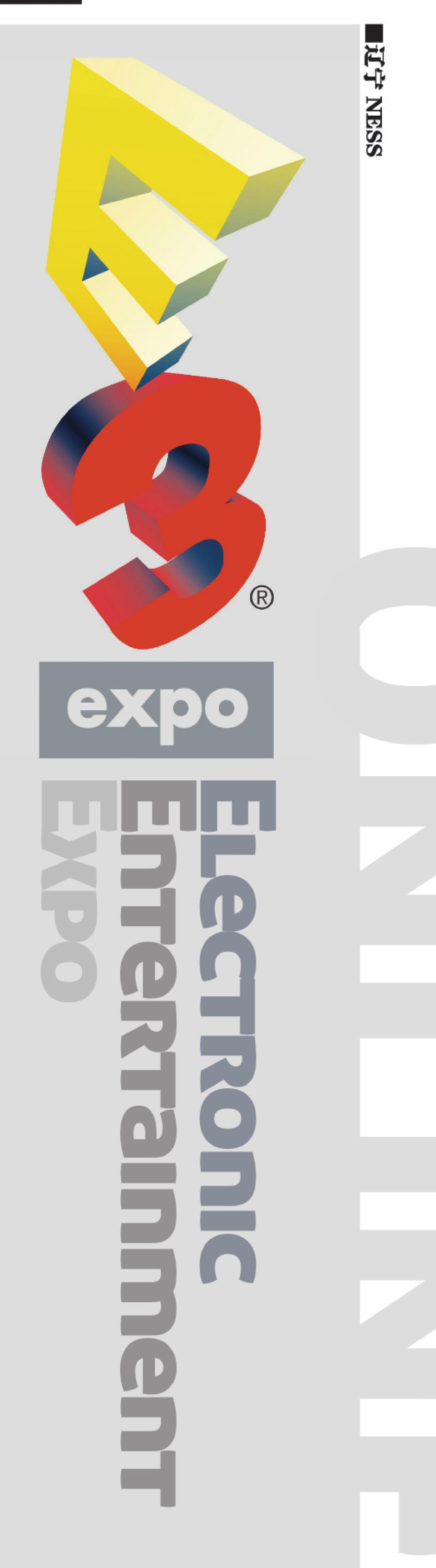
从游戏实际画面来看，该作的画面张力很不错，只可惜游戏的优化做的比较一般，有的地方还有马赛克的出现。而且该作将职业与性别绑定也让很多玩家大失所望，这也是许多韩国游戏的通病。

角色装备与武器的细节表现不错，比如角色跳舞时，身上装备的饰品也会随之而动，武器也是如此，不像其它游戏一样让人感觉矫揉造作。

游戏的音效也很让人赞叹，比如在与NPC互动时的音效就十分流畅自然，甚至就连细小声音玩家都可以听到，临场感很好。

鉴于目前封测版本的问题，该作还有很多内容都无法涉及，这不得不说是一个遗憾。

总的来说，该作还算是一个比较有潜力的游戏，如果将其内容填补完善，图形重新优化的话，相信该作的画面及内容会有更大的提升空间。P



■辽宁 NESS

几乎所有看了E3报道的玩家都知道，在E3展前发布会时，索尼的北美CEO无可回避地自嘲了家里后院起火问题。PSN门的问题愈演愈烈，随之而来的是针对整个索尼集团的全面黑客进攻。连绵不绝的各种噩耗时刻冲击人们的试听，在新闻中玩家总能看到各种惨状——不光是PSN的客户资料泄露，甚至还有索尼在线娱乐部门也被攻陷。而且随着时间的推移，这种状况似乎并未好转。在E3之后，连看上去最人畜无害的任天堂都被黑客们狠狠捅了一刀。于是整个E3展结束之后大家的话题除了新主机新硬件之外，更多的都集中在同一个问题下：如今的网络游戏生存方式，究竟应该如何界定？在越来越模糊单机游戏和网络游戏分野的今天，网络安全、用户群的保护、形式的探讨和对用户的引导似乎都成了亟待解决的问题。托这个网络高速发展时代的洪福，电子游戏似乎已经乘上了飞速前行的巨舰。只是没有人知道前方究竟有多少风浪，多少变幻莫测。

好吧，任天堂的网络服务其实也很赞。只是比起另外两家的专业和细致，倒是显得商铺味道更重了一些。目前对于整个E3来说，战网部分的关键词已经用尽了很多玩家数年的期待。而那种传统的通过独有网络贩卖软件的服务模式对于现在这个连下载都开始云计算的时代来说，确实也太过陈旧了。随着全新时代的来临，硬件结构的成熟，网络环境的优化和玩家以家庭为单位划分的重新界定，E3用它独有的方式向世人宣布了一个新网络游戏时代的来临。在这里不仅是单机或者网游的二择一而已，它们早已融为一体，成为一种全新的游戏体验。在这次E3上，不难看到平台的融会贯通，移动网络的兴起和各种全新标准的诞生。正如所有人所期待的那样，这个世界改变得很快。只是转瞬之间，玩家已身在一场火爆的网络战争之中。对于广大玩家来说，战争胜负并不重要，重要的是它究竟带来了什么。

以往的E3都是一场电视游戏盛宴，这几乎已经成为一种惯例。不过自从2008年E3复兴之后，参展的网络游戏数量也逐渐增多。不仅是因为网游已经渐渐成为一种更加主流的游戏方式，也是因为如今网游在技术和理念等层面都渐渐拔高到了领先位置。在过去的一两年中，参展的游戏通常都以大型的多平台联网游戏为主，今年的网络游戏主打部分俨然已经是PC的天下。画面精良，游戏本身素质也相当犀利是本届E3网游部分给人的直观印象。更重要的是在参展游戏中，带着浓浓亚洲血统的韩国网游居然占据了多数。这些游戏无一例外都吸引了不少海外目光，也获得了不少称赞。从规模上来说，这是网游爆发的一届E3，同时也是奠定了网络游戏地位的一届E3。在这之后E3恐怕已经要考虑专门为网络游戏增设一些主题环节的问题了。虽然未来还不确定，期望总是有的。正如那句老话所说：期待，它就永远是“未来”这个词汇的最大魅力了。









Bluehole Studio
《TERA》
被Game Informer评选为E3最佳游戏奖和最佳MMO奖

已经是连续两届参展E3的《TERA》带给人的印象依然深刻，韩国网游的标签不能阻挡美国人对他的热情。在美国网络游戏普遍老龄化的今天，除了让美国人们佩服自己的网游生命周期之长，更多玩家显然对新事物跃跃欲试。像老牌名作《第二人生》的画面如今看来早已惨不忍睹，哪怕它再有商业价值，对于普通玩家来说依然不具备核心吸引力。后《魔兽世界》时代呼之欲出的今天，在游戏性上已经形成相当规模的老一代MMORPG即将迎来新的挑战——面对DX11级别的画面，一切乐趣都将重新搭建。《TERA》用过去时代几乎不敢想象的工作量完成了一个让人震惊的壮举，在画面上它甚至做到了无可匹敌。每一件武器和铠甲上的花纹，在不同种族角色身上的穿戴样式，包括城镇上的景物阴影，全部做到了如今网游所能达到的极致。也正是因为这样，这款已经在韩国本国运营但遭遇了一定冷遇的游戏拥有史无前例的巨大客户端——27Gb的安装包，最终容量接近60Gb。当然这还不算以后的更新和资料片。要知道《魔兽世界》累积更新了这些年，最终容量也就不到26Gb，这自然让人对《TERA》的内容浮想联翩。

随着韩国方面的运营开始，关于游戏的许多疑问都已渐渐明了。不过在追求华丽程度上异常执着的亚洲网游对美国人的吸引力的确也不同凡响，使得即使这是第二次参展E3，《TERA》的人气依然居高不下。面对澎湃人潮，不知运营商是否真的思量好了它的前途，合作销售光盘的Atari如今的行销网络已大不如前。而即将展开的世界各地运营效果将如何，许多玩家都在拭目以待。但无论如何，这是全亚洲乃至于全世界最期待的MMORPG游戏之一，《TERA》的别样风格势必对以后的众多同类游戏产生影响。

浮云：从《网络创世纪》《石器时代》到《魔兽世界》，MMORPG早已风靡全球，而挑剔的玩家对于日新月异的网络游戏，各种要求也是与日俱增，除了要有赏心悦目的画面外，合理、宏大的游戏内容也是必不可少，甚至就连游戏的玩法、系统也要别出心裁、与众不同。《TERA》的画面显然是符合我们亚洲玩家的审美的，而26Gb的内容看起来似乎显得十分庞大（《魔兽世界》更新到《大地的裂变》不过才15、6个Gb而已）。那么一向被国人吐槽为泡菜网游发源地制作的《TERA》虽然在此次E3展会上获得了最佳游戏与最佳MMO两项大奖，但他究竟能否被国人所认可，让我们拭目以待吧。

NEXON
《洛奇英雄传》
瓶子、石头、棒子乃至敌人的尸体皆是伤敌利器

早已在北美开始收费运营的《洛奇英雄传》这次参展E3，带去的是新角色和新剧情。尽管该游戏的前作曾经广受恶评，在吸收了前作失败教训之后浴火重生的《洛奇英雄传》只继承了世界观，其余部分几乎都重新构建。尤其是在游戏方式上居然还一定程度地借鉴了日本公司CAPCOM的《怪物猎人》：村落里整理行装，小副本组队战斗，素材和成长被，角色的养成……这一切都让人既熟悉又陌生。熟悉的当然是游戏方式，从《暗黑破坏神》时代大家就已习惯了这种游戏方式，陌生的当然是画面、引擎和战斗方式等细节部分。在这个夸耀游戏美丽画面早已让人耳生茧的时代，依然会有人把赞美送给《洛奇英雄传》。

虽然在宣传期间曾经以“十八禁网络游戏”为噱头，其实本质上仍是一个不折不扣的硬派动作游戏。除了一些战斗细节部分仍带有明显的韩式风格之外，它已经尽量在华丽和写实之间找到了一个不太容易的平衡点。虽然这种风格在日本地区相当受欢迎，却不知道美国人民是否待见它……毕竟有《怪物猎人》珠玉在前。当然《洛奇英雄传》的优势也显而易见，庞大的副本和细腻的细节是当前《怪物猎人》所无法比拟的。目前影响这款游戏流行的唯一的问题恐怕只在于运营方式，这种连手柄都完美支持的PC游戏需要是一个公平简单的竞争环境，道具收费的运营方式显然并不适合它。当然看到E3展台前还算汹涌的人潮就不难知道，至少目前在欧美地区它还是挺受欢迎的。

浮云：《洛奇英雄传》已经在国内开始了测试，从玩家反响以及游戏模式上来看，都受到了很多玩家的喜欢。因为它不仅体现了高质量的打击效果与唯美的画面，还提供了高水准的物理动作环境，角色与场景之间的高互动性更是让人啧啧称奇。

作为近期热门的无锁定动作类游戏，《洛奇英雄传》确实算得上是一款大作，但对于这种无锁定的动作类网游来说，缺点与优点也是并存的，比如网速成为了限制玩家的必要条件。如果你没有一个好的网速，恐怕要比《魔兽世界》搓不出技能时还要搓火。

NEOWIZ GAMES《Z奇兵》高自由度的动作网游

无独有偶，在如今游戏图形技术大幅度上升的今天，怪海战术已经不足以体现游戏的魅力和伟大之处。也可能是《怪物猎人 携带版》等作品的成功影响太过巨大，单凭一个局域网无线联机就能轻松完成让人从新手到3000小时游戏时间的飞速过渡，很多厂商不免开始思考起关于游戏难度和战斗复杂程度的问题。以前的网游都是无脑对轰嗑药叠光环的年代终于过去，现在除了角色个性之外更重要的是敌人的个性。

在认真研究了诸多方面的因素之后，《Z骑兵》最终选择了一条更像《怪物猎人》的路——没有固定职业，没有目标锁定。角色的养成需要个人决定，战斗部分的视角也由玩家自己掌握。用制作公司CEO的话说就是“用动作性重新诠释MMORPG”。《Z奇兵》的开放式场景和动作要素几乎是两个相悖的命题，毕竟之前的纯动作要素游戏诸如《梦幻之星网络版》和《怪物猎人》等都会以房间副本为主要活动场景，像《Z奇兵》这样既强调完全开放场景又对战斗要求颇高的游戏实属罕见。这样面临的问题将是自由战斗也将需要玩家高度集中精神，很多因为休闲目的而进行网游的人恐怕就会放弃这个选择。不过这种方法也有显而易见的好处，在开放环境中因为自由动作的存在，游戏出现了无限的可能性。

游戏在欧美引起强烈关注的当然还是因为团队Boss战部分，无职业搭配就意味着战斗中有技术为王的指导思想，也意味着游戏的硬派风格将在欧美地区引起巨大反响。在经过了第一轮内测之后，游戏的许多细节已在修正中，史诗级Boss的战斗引来不少鬼佬围观。没有视角锁定，300种技能自由搭配，使得游戏的战斗本身呈现出一种相当迷人的状态。四年多的研发周期让游戏的许多细节异常严谨，对此开发方仍谦虚地表示“通过内测可以更加了解玩家的需求”。尽管融合了许多其他类别游戏中的要素，游戏本身还是蛮让人期待的。

浮云：现有网游中的职业限定在一定程度上限制了玩家的自由，因此，无职业的概念一经提出，便受到了很多玩家的欢迎。《Z奇兵》就是一款无职业的MMOARPG，玩家角色在游戏的自由度很高，角色可以按照自己想象的方式自由成长。由于没有职业的设定，相对应技能的出现取决于玩家角色升级后获得点数的分配情况。譬如玩家一直加一个属性的话，可以获得相对应的强力技能，此种组合对于玩家来讲，性价比很高。而如果玩家将点数混加几个属性的话，出现的技能效果也是截然不同的。因此如何培养出富有个性，又实用的角色，成为了最受玩家关注的内容。











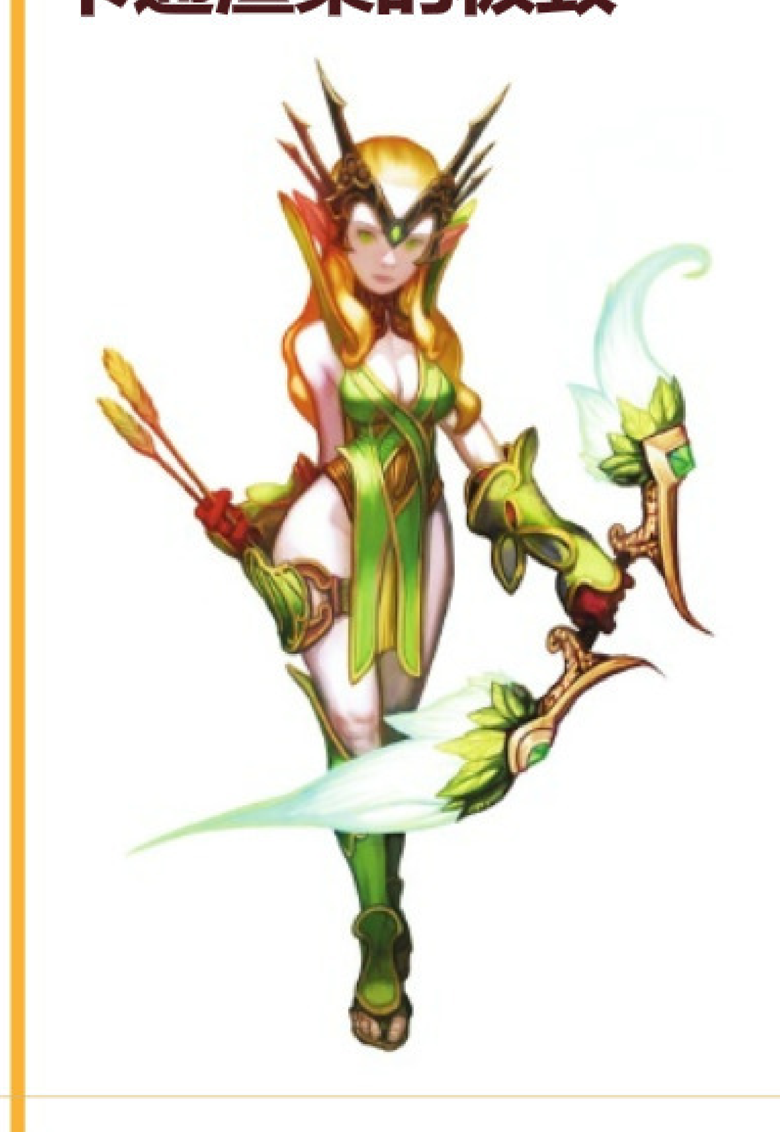
BioWare LucasArts《星球大战——旧共和国》再现绝地武士与西斯势力的对抗

从公布概念图开始迄今已经过去了超过4年半的时光，许多玩家可能仍不能忘却当年第一次看到游戏概念图时的惊艳与震撼。在经历过《旧共和国武士》的高质量洗礼之后，在《星战》文化熏陶下长大的欧美玩家对本作的期待度实在是突破天际地高涨。无奈游戏研发过程放出的消息实在少得可怜，那几张概念图也在之后的数年里慢慢被人遗忘。当本届E3又一次出现了《星球大战——旧共和国》的宣传CG之后，满场沸腾的欢呼恐怕都不足以表达围观群众的激动之情。BioWare的精良品质毋庸置疑，至少在RPG上的造诣如已是无人能出其右。按照之前《质量效应》和《龙世纪》的引擎和游戏系统表现来看，想要完美诠释绝地武士和西斯们的战斗终于成为可能。BioWare通过不同游戏的尝试已经将RPG和动作要素成功融为一体，让很多玩家觉得这才是当下网游应有的方向。在激烈战斗的同时，角色培养，技能搭配和团队配合都会对战局造成一部分影响。当然因为《星球大战》故事背景的缘故，在游戏中展现的是正传千年前的时光，整个银河被同盟和西斯一分为二，选择阵营也成了自然而然的必须要素。由于卢卡斯艺术方面不仅授权，甚至还参与了一部分制作，使得游戏本身的细节部分肯定会让“星战”粉丝满意。

作为EA网络游戏计划的重要一环，《星球大战——旧共和国》被誉为是几乎唯一可以正面与《魔兽世界》抗衡的作品，题材上本身的核心吸引力加上制作团队的品牌效应，以及超过8000万美元的研发费用等方方面面话题，使得本作早已被人推到了风口浪尖上。不过EA对于这事儿显然有不同的看法，内心中憋着劲打算跟《魔兽世界》一决高下的他们在宣传中表现得低调又内敛，显然认为过于高调的宣传太容易暴露整个营销计划。而眼前这种形势下，需要40万人在线才能勉强盈利的《星球大战——旧共和国》已经累计了足够的期待，剩下的问题恐怕只有运营和内测之后的调整。毕竟在孕育了《星球大战》文化的美国，这就是每个人心中最华丽的梦，为了这个梦，他们愿意乖乖奉上自己口袋里的信用卡。

浮云：《星球大战——旧共和国》是一部以星战正传为背景的MMORPG游戏，其实星战类型的游戏，在国内一直属于小众玩家群体，这点我们可以从《星战前夜》（EVE Online）在国内的运营情况看出。不过凭借BioWare的几款单机游戏素质表现来看，该作的画面素质以及游戏内容都应该是不错的，但对立阵营以及阵营职业的设计，恐怕会让习惯《魔兽世界》的玩家们感到毫无新意。EA在本作上的大量投资以对抗《魔兽世界》带来冲击的想法十分不错，但若是想凭借星战类网游在国内市场大肆席卷一翻，恐怕不如花小成本做个时下流行的吸金网游好了。

Eyedentity Games
《龙之谷》
卡通渲染的极致



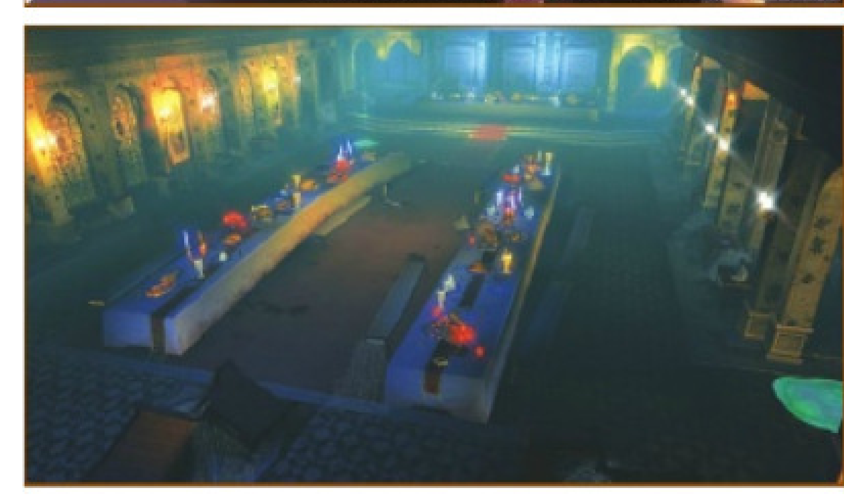
有时候想想美国玩家也够可怜的，譬如许多亚洲游戏发售后半年多才能看到美版。说起《龙之谷》想必每个没能亲历E3的国内玩家都会露出神秘的微笑，对于这款游戏咱们实在是太熟悉也太亲切了。看到满嘴鸟语的对话出现在E3的展台上，还是跟《洛奇英雄传》一起登场——NEXON北美才有分公司。这种双拳出击格局不知道会否起到左手打右手的效果。对于这款据说是3D版《地下城与勇士》的游戏其实不用太多介绍，它在欧美引起的轰动显然就不如其他的亚洲风网游了。毕竟相比那些硬派风格，这款以清新为卖点的游戏实在不太合老美们的胃口。唯一值得关注的反倒是那仿佛FPS般的全新战斗操作，以及各种传统ACT方式的副本。展出期间试玩的人倒也不少，因为丧尸模式实在是对极了美国人的胃口。

浮云：《龙之谷》在国内正式运营已经有一段时间了，国内玩家对于该作也比较了解。相比前面提及的《洛奇英雄传》，该作的卡通渲染画面风格并不比其逊色，相反受到更低年龄层与女性玩家的关注。虽然不明白玩家们为何如此偏爱丧尸题材的游戏，但鉴于一些FPS类游戏加入丧尸模式反而更受玩家关注之后，无锁定动作网游开启丧尸模式也就并不会让人感到意外了。只不过卡通渲染风格的丧尸模式看起来似乎与《植物大战僵尸》中的Q版丧尸并无太大分别，于是乎《龙之谷》能否借着《植物大战僵尸》的光环再火一把，就看玩家们是否对此行为买单了。

Stairway Games
《铁锈之心》
吸血鬼的战争一触即发

同样走的是地下城组团冒险风格的《铁锈之心》从4月在韩国开服以来可谓是风光一时，在各种大作的夹击下获得骄人成绩并非偶然，对手的问题和自身的优势都不容忽视。因为游戏拥有强烈的欧洲中世纪风格，加上又是吸血鬼题材，虽然人设上实在太过亚洲风，鬼佬们依然表现出了极大的热情。哥特风的少女挥动巨刃的强烈反差一直是日韩游戏风格中较为常见的表现方式。游戏中角色的面孔都采用了2D的漫画风格，这在急于和2D风格撇清关系的当今网游界中还真不多见。更有趣的是本作居然花费了大量精力制作剧情动画，不知道对这一点国内玩家是如何看待的，隐隐觉得他们会不耐烦地飞快按下Esc键……





从目前的阶段来看，游戏的可操作角色并不多，战斗部分倒是异常热闹。目前在E3上展示的部分主要是那些花费大量精力制作的过场动画和地下城冒险这两部分。很让人意外的是游戏本身的冒险战斗部分居然是固定视角的，这在当今这个号称无网游不3D的时代也算是个另类。战斗部分的爽快程度和流畅感是极其强烈的，这恐怕是吸引不少玩家逗留在这个世界里的最重要原因。当然游戏自称特色的另外一个特点卡通渲染就不算什么了，经过几代发展，这早已经不算是个特点。遗憾的是对于这款作品，美国人表现出的兴趣远不如亚洲人那么强烈。这正是一种反向思维的表现：越是接近美国文化的东西，他们就越挑剔。相反如果来些东方神秘主义的内容，恐怕老美们都会嗷嗷叫着振臂高呼了吧。

浮云：中世纪吸血鬼与狼人的传说一直以来都是TRPG玩家们津津乐道的话题之一，《铁锈之心》的背景故事也源于此，想来会吸引不少TRPG的玩家关注，且该作游戏中展现出来的亚洲风格也为其在本次展会上吸引了不少眼球。虽然该作在韩国本地宣传期间一度以3D版的《地下城与勇士》作为噱头，但最终实际成品却证明它终究还是有点迥异风格的一款独特作品，毕竟其中许多细节都是只有3D游戏才能拥有的特点，而该作独特的动画过场以及打击特效也与前面提及的两款游戏大不相同，相信这个独特的风格会为其带来不一样的人气。



Trion World
《裂隙》
即便不能超越《魔兽世界》，我也要狠狠敲他一竹杠

源于北美的《裂隙》已经拥有了相当高的人气，不过网络游戏嘛，每次更新，每次内测和公测，都算是一个全新的开始。因此《裂隙》也不会放过这次E3这么好的舞台，毕竟今年也是最近几年里最受关注的一届E3。相对于更加追求自由和英雄改变世界主题的欧美人来说，《裂隙》在构架上更符合他们的世界观和审美。跟纯粹不断磨练技艺的亚裔网游不同，《裂隙》谈到了角色对这个世界的影响。这种构思早在本世纪初就曾经有过，但真正落实到游戏里可能还是首次。不过从外在上来看这款游戏是在是有太多《魔兽世界》的影子——俩阵营，六个种族，四种基础职业……前辈的影子无处不在，却又因为全新的技术层面不断闪耀。在欧美地区《裂隙》夺走了不少老《魔兽世界》的玩家，排名也一度超过《魔兽世界》。这种成绩对一款定位明显并试图超越的游戏来说，显然也是相当值得骄傲的。

《裂隙》在欧美站稳脚跟后立即杀向韩国，因为这个国家好像除了暴雪之外从未被任何欧美游戏厂商征服。《魔兽世界》在韩国的国民级地位迄今为止无法撼动。想要证明自己真的是超越了前辈，远征韩国是必然的选择。值得一提的是游戏制作人在关于入驻韩国市场时曾经这样评价韩国网游："虽然极富激情，却很难成为世界级的一流游戏。"这话纵然有点刻意制造话题的意思，却也不无道理。至于《裂隙》是否真能征服挑剔的韩国玩家，能够表现出在E3上那样备受追捧的盛况，就需要时间来证明了。

浮云：要说2011年哪款游戏最受欢迎，毋庸置疑当属《魔兽世界》，不过随着上半年《裂隙》的运营，许多《魔兽世界》的玩家也纷纷投奔新主。其实《裂隙》很像是《魔兽世界》的翻版，它身上有着太多《魔兽世界》的影子，比如双阵营对立，坦、治疗、输出的配合模式等等，因此，该作对于熟悉魔兽的玩家而言几乎没有任何难度。

SONY
《DC漫画英雄》
从漫画到动画、电影、游戏一路走来

饱受各种漫画英雄大片轮番轰炸之后，网游领域固然不能幸免。这款曾经开发多时，也宣传多时的游戏现在似乎终于可以窥见部分庐山真面目。曾经发布过的首个预告片就让人热血沸腾，绝望中看见希望之光的剧情仿佛神来之笔，叙述了一个失去英雄的时代如何惨淡，激起所有人的抗争之心。游戏本身的素质不错，战斗部分硬派又爽快，加上配合各种角色的超能力，形成独特战斗风格。如果非要说一个对比对象的话，恐怕《致命格斗》是一个可以参照的对象。可惜游戏经过宣传之后就销声匿迹了一段时间，如今在E3上倒是发布了制作人访谈和大部分角色的特点介绍。看着那些终于高清化的超级英雄们伸胳膊踢腿倒还真觉得有点兴奋。经过连年的沉寂与期待之后，目前游戏内测已经基本完成，当前要做的是完成跨平台网络整合——家用机和PC的彻底跨平台。当然这一点还需要索尼娱乐更加努力，毕竟刚抓着黑客的他们还在为了网络安全焦头烂额。

浮云：《DC漫画英雄》横跨PC与电视两大平台，且融入了FPS游戏的风格与特色。该作的画面看起来有些类似GTA系列的《自由城之章》，操作方面熟悉《终极联盟》的玩家一定不会陌生。另外我们从《DC漫画英雄》的身上也依稀可以看到一些时下热门的网络游戏元素，比如正义与邪恶的两大阵营，每种阵营拥有不同超能力的英雄等等。不过这里毕竟是超级英雄的天下，因此城市与副本将混合为一体，有时候大规模的PvE战斗将变成PvP战斗，玩家可以凭借手中的超能力随意发挥。









NCsoft《激战2》为前作打响对《魔兽世界》的复仇之战

2011年是《激战2》正式运营的年头，这款网游的画面跟今年正式运营的许多游戏比起来可能都略显逊色，但毫无疑问它将是2011耀眼的新星之一。秉承了前作精神血脉的《激战2》画面大气广袤中不失细腻，它意味着更流畅的战斗，更多的同伴，更广阔的战场，以及更多变的战斗细节。游戏制作方声称，在面对广大已经被众多网游惯坏的玩家时他们优先考虑了一个问题——玩家将如何看待自己辛辛苦苦设定出来的故事，他们想要以怎样的方式去体验？这就涉及到一个剥鸡蛋壳式叙事的问题，显然从内测到现在为止玩家的好评都证明了制作团队的思路没什么问题。游戏的任务、剧情和叙事形成了一个相对完美的链条，通过层层递进来完成对整个世界和《激战2》主线故事的了解。这种手法在许多网游中都很常见，但通过玩家反馈显然《激战2》做得要更好一些。

另一方面，也是因为延续了前作的血脉，游戏内容中将有一部分继承自一代，譬如荣誉勋章系统部分。这样的做法无疑是负责任的表现，毕竟谁也不希望自己的青春最只是终成为服务器端的一堆冗余数据。做为一款同样号称要挑战《魔兽世界》的全新作品，游戏改良了许多PVP的细节，这部分改良获得了大多数欧美玩家的支持。毕竟《魔兽世界》的年头太多了，很多玩家期待着革新的元素出现。毕竟这种革新才是网络游戏乃至于电子游戏生存的最重要条件之一。

浮云：电子竞技是时下火热的话题之一，玩家在观赏PvP战斗时更希望见到的是在战术与战略上的斗智，而不是依靠反映、速度等来获取胜利。这点在RTS类游戏上体现还是比较容易做到的，可是到了MMORPG的竞技场中则实现起来比较困难。相比《魔兽世界》竞技场的种种组合与天赋带来的强弱变化，以及一代补丁一代神的职业，《激战2》在职业平衡方面做的更好，而且它增加了许多主线剧情以及故事情节，以面对每2年一次更新的《魔兽世界》带来的冲击。当然，这些革新部分在北美地区获得了相当多的玩家认可。不过由于东西方玩家审美的不同，《激战2》能否改写前作在大陆地区遭遇滑铁卢的命运，还是一个未知数。

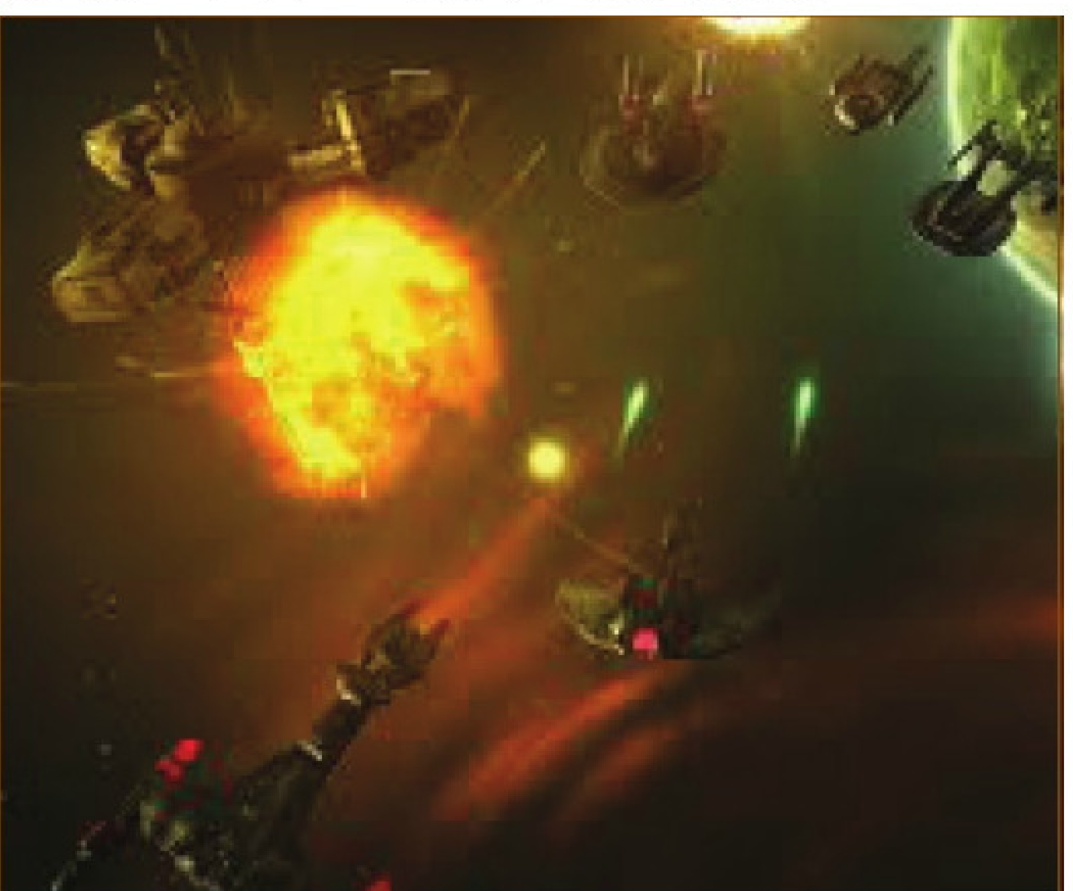
Keen Games《星际迷航——无限宇宙》令人崩溃的超炫3D网页游戏，你没看错，是网页游戏

《星际迷航 无限宇宙》是E3上比较惊喜的一个环节——用虚幻3引擎开发的网页游戏，想一想简直神奇到惊诧。做为几乎和《星球大战》拥有一样历史地位的老牌科幻剧集，《星际迷航》的威力众所周知。第十一作的电影版不仅获得了备受老观众的肯定，也吸引了不少新观众重新审视这个系列。在E3的发布会上Keen Games一开始宣布《星际迷航 无限宇宙》的画面就引来了一阵惊呼，毕竟这种级别画面的游戏即使在纯3D网游中也不多见，现在它居然是个网页游戏，群众们纷纷表示小程度的崩溃……

在网络速度早已不是问题的今天，欧美地区的网页游戏终于达到了接近甚至超越普通电脑游戏的水准。当演示视频播放之际，E3现场传来的阵阵欢呼也足以说明这个题材有多受欢迎。游戏宣传视频演示的部分与两年前的电影版本《星际迷航》有很多相似之处，画面极尽华丽之可能。按照《星际迷航》在美国地区的粉丝数和广阔的受众群体，毫无疑问这将是未来一年内最受关注的网页游戏之一。目前该游戏已在封测阶段，预计会采用免费运营的方式。

浮云：网页游戏近些年以投入小，回报大著称，并越来越多地出现在世人面前。当然，这些网页游戏的质量参差不齐，没有创意、相互抄袭的内容大把大把，而真正有创意、好玩的却极少。如果光看画质，我估计99.99%的人都会认为《星际迷航无限宇宙》是一款客户端庞大的网络游戏，但现实往往与我们看到的不一样，该作不仅没有庞大的客户端，甚至只需要在网页上即可运行。当然，我可不是为这款游戏做广告，而是事实即是如此。

在时下这个网页游戏依靠十八禁、低俗等宣传手法且雷同极多的今天，《星际迷航无限宇宙》能否改变人们对网页游戏的看法，还要拭目以待。







Infinity Ward
《使命召唤——现代战争3》
网络带来的乐趣占到全游戏的五分之四



说起世界上最风光的FPS游戏这个命题，“使命召唤”系列必须当仁不让。不光是因为游戏本身的质量等问题，更重要的是它现在已经是世界上最核弹级的娱乐产品——包括电影、电视、小说等等所有的文化娱乐产品中，“使命召唤”系列每一次新作都会诞生一个新的记录，包括销量，单日销售额和影响力等等。在《使命召唤》系列进入到现代战争题材之前可能还有个《光环》能抗衡一下，之后就真是独孤求败了。在经历了开发商IW与总公司动视暴雪之间的摩擦争执之后，大规模的核心成员出走让《使命召唤——现代战争3》迅速成为了所有玩家关心的焦点。连续四年来一直持续激增的销量和社会效应让本作处在了风口浪尖上，在E3之前没有放出过多情报的IW似乎把游戏当成了心头肉，捂得甚是热乎。连全球先行预告片都只是简单地用一段录音来蒙混过关。相比之前在STEAM平台上至少千万人奋战的豪迈场面，这做法显然太小家子气了。不过好在还有E3，还有跨平台的媒体发布会，全球玩家终于可以一窥这款真正意义上超级大作的全貌。在E3最受关注的展前厂商发布会上，微软发布会的第一款游戏演示就是《使命召唤——现代战争3》。这是这款游戏第一次面对全世界露出它实际游戏形态，游戏演示的部分包括潜水潜艇破坏任务和随后的曼哈顿港激战等部分。在这之前所有人都在猜测《使命召唤——现代战争3》将如何在失去核心开发人员的情况下延续前作故事，而IW居然也真的毫无新意地告诉大家这一次战斗将波及全世界。巴黎，柏林，纽约……那些只存在于幻想中的世界知名城市巷战一一出现在媒体记者面前，引起惊呼无数。

这才是FPS游戏嘛——估计很多人在心里都“内牛满面”地呐喊着。

按照《使命召唤》系列的进化节奏，这游戏目前的乐趣已经是网络占了至少百分之七十，单机部分除了让你熟练各种武器和载具之外别无它用。在激动人心的游戏演示中许多玩家注意到一个小细节，那就是本作的多人部分并非由IW自己来完成。虽然《使命召唤》的网络对战部分一直被人诟病成“射击无双”，却无损这个系列的强大魅力。每一次猜测新作的连杀奖励几乎成了所有玩家共同的爱好。本作号称不会再有战术核弹的连杀奖励，但前作的弹簧刀实在给人留下了太深刻的印象，这次到底会加入什么要素也很让人期待。针对前作地图过少的指责，这次制作组也特别多绘制了几幅联机地图用于网络对战。相信在游戏正式发售之后，这方面的狂潮几乎是一种顺理成章。

如果非要说《使命召唤——现代战争3》还有什么缺点的话，大概就是偷懒的IW自从三代开始就从未换过的游戏引擎了。在图形技术日新月异的今天，单纯依靠强大的美工技术弥补引擎缺陷已经无法适应游戏画面的进化了。最近几年《使命召唤》系列几乎毫无进步的画面足以证明这一点。这个用了差不多五六年的老引擎在今天看来的确是有着多边形过少和画面粗糙等缺点。至于是否正视这个最要命的短版，就看开发商自己的目光到底有多长远了。

浮云：如果要选出一个横跨电视平台与PC平台最好玩的枪枪游戏，我认为非“使命召唤”系列莫属。《现代战争3》是“现代战争”系列的第三部，很多玩家也称呼其为“使命召唤8”。该作是于前作的基础上，将战斗地点搬到了德、法、英以及美国本土。虽然“使命召唤”系列已经发布了许多作品，也受到了广大玩家们的喜爱，可在真实度方面却屡受质疑，无论是人物还是枪械方面，“使命召唤”系列确实与现实相差较远，但不可否认的是，射击的爽快感、游戏的流畅度，是其它游戏无法比拟的。其实这本是一个悖论，若是追求真实，战场上的枪林弹雨，子弹横飞，哪来的爽快可言，中一枪便有丧命之忧，更别提什么完成任务了；而如果追求爽快，“使命召唤”现在的方式则可以让玩家兴奋起来。哪种才是最好的游戏方式呢？我认为可以让玩家感到快乐的就是了。

EA DICE
《战地3》
真实的战斗，全场景可破坏！

引起巨大反响的《战地3》毫无疑问最初的话题都是从画面开始，从那些无限接近于真实场景的游戏画面图片开始，到长达十几分钟的宣传片。《战地3》用一种相当扎实的风格解释了一个问题：到底什么样的游戏才能更受期待，到底什么样的突破才叫进化。游戏本身的画面素质放眼当今几乎可以被称为翘楚，这种素质大概到了什么程度呢？E3的演示视频是通过分辨率超过2560的超大屏幕进行的，在这种屏幕上演示的《战地3》居然仍没有任何画面上的瑕疵。各种细节真实无比之余，《战地》系列的特点，也是“寒霜”引擎的最大特点——全场景破坏依然延续，而且托引擎提升的福，战斗的真实程度终于像着真实巷战靠拢。从这一点上来看，多人模式方面的效果倒是不用担心。事实上DICE的能力有目共睹，在之前的EA大作《荣誉勋章》中广受好评的多人模式就是DICE操刀，之前的《战地——恶人连2》也颇受了媒体的赞誉。这一次DICE在多人模式上苦下功夫，居然最多支持到了64人的团队战斗。在这样画面质量的游戏中能够支持到这种人数，对于所有玩家来说不能不说是一个相当震撼的消息。很多人甚至已经开始期待着64人团队战中那种死亡随处可见的刺激场面了。

《战地3》在E3大放异彩的不止是第一印象，在随后的媒体展示部分还增设了载具战等细节演示。这些部分无一不显示



出制作组对战争题材游戏的深刻理解：坦克炮击部分的水平已经超过了很多专门坦克题材的游戏，画面细节和烟雾处理等更是让人惊艳。联想到网络对战部分也有这些细节，甚至还有喷气式战斗机的参与，围观群众不禁各种热血沸腾起来。要知道在网络上真正进行大规模团队作战的游戏其实并不多，《战地3》的网络对战必然会将这方面的水平彻底拔高一个档次。

浮云：“战地”系列是一款可以与“使命召唤”系列相媲美的游戏，无论是从画质还是从游戏性方面，“战地”系列都不弱于“使命召唤”系列。而本次E3大展上放出的《战地3》我认为已经超越了《使命召唤——现代战争3》。先不说画面的问题，单是枪械射击的感觉与真实度就优于对手，而且还有载具战。至于画面部分，玩家可以细细观察一下《战地3》的细节、水面、爆炸物等处理效果，最重要的是游戏场景中的所有物品皆可以与玩家进行互动，这对于玩家来讲，乐趣自然是非比寻常。

Ubisoft 《幽灵小队》我不是来打酱油的!

《幽灵小队》曾经是新时代FPS中的佼佼者，偏偏在经历了诸多挫折之后远远落后于它的后辈们。看着《使命召唤——现代战争3》和《战地3》打得如火如荼，给人感觉《幽灵小队》就像是个打酱油的……这一次UBI推出这款全新免费网游，恐怕是借鉴了国内网游道具收费的思路，打算看看收成如何。游戏出人意料地没有采用第一人称视角，而是第三人称视角射击（TPS），感觉有点像大家熟悉的《生化危机5》或《战争机器》。游戏依旧以《幽灵小队》赖以成名的团队精神为核心，设置各种兵种相生相克。游戏的时间段设定在近未来的欧洲舞台，因为是近未来风格，可以想见的是武器种类众多，再一联系道具收费这事儿……恐怕玩家都会忍不住挠挠头。

浮云：《幽灵小队》是一款不错的FPS游戏，但其整体和“使命召唤”系列、“战地”系列相比就略显粗糙了。不过《幽灵小队》是发生在未来世界的枪枪游戏，因此在装备与枪械上，比“使命召唤”系列与“战地”系列都科幻很多，这让许多沉迷未来科技的玩家都兴趣十足。另外该作的多人对战部分是亮点之一，重生次数让玩家必须要时刻注意自己的安全，否则输赢很可能在一瞬间被扭转。

Runic Games 《火炬之光Ⅱ》不是网游，胜过网游

就像没有烟抽的日子可以考虑凑合吃点儿口香糖一样，定位准确的《火炬之光》曾经在大家空虚寂寞的时候抚慰了那些因《暗黑破坏神Ⅲ》连准确发售日都不知道的枯竭心灵，居然获得了相当程度的市场。游戏虽然难度设置略有问题，也过于简洁了一些，但整体风格总算让人觉得这地下城探索的游戏就应该做得简洁干脆不拖泥带水。在《火炬之光》勉强算是成功的前提下，《火炬之光Ⅱ》的开发也被提到日程上来。这次E3的《火炬之光Ⅱ》发布了新的游戏图片和宣传视频。然后大家很欣喜地发现这孩子果然越来越像《暗黑破坏神Ⅲ》了，就连那视角都有点似曾相识。当然游戏本身还是没问题的，它有一个很棒的地方就是支持自定义角色，这样大家就不用长得一样互相猥琐地丢火球开火枪了。每一个玩家都是独特的自我这个概念永远是网游里最基本的原则之一，开发商貌似是顿悟了。





除了游戏继续前作那种轰杀大堆怪物的快感等内容之外，《火炬之光Ⅱ》还有两样对于网游爱好者来说绝对算是天籁的好消息。其中之一就是游戏将支持局域网模式，也就是说大家又能半夜一起互相吼着组团下迷宫了。另外一个好消息就是网络服务好像也打算免费——好吧，这一点其实也和“暗黑破坏神”系列很像。本作预定七月上市，倒是所有被期待游戏中最能解渴的作品之一了。

浮云：《火炬之光II》是Runic Games旗下的一款作品，由于该公司的项目组之前领导开发过《暗黑破坏神II》，因此该作看起来与《暗黑破坏神II》看起来有那么几分相似。另外《火炬之光II》的主要流程是单人游戏，但支持局域网联机，这让其成为一款适合朋友之间的休闲娱乐游戏。不过该作预定7月上市也略比《暗黑破坏神III》早些，想来是为了更好地抢占市场份额吧。

除了上述游戏之外，仍有不少页游和跨平台网络游戏在E3上粉墨登场。比如是《星战前夜》非正统续作的FPS游戏《尘埃514》，比如《战锤40K 黑暗千年》，比如研发公司居然是日本公司的《巫术Online》，比如还在策划阶段的《上古世纪》。这些有游戏有的尚未确定PC版本，有的则还在初期的宣传阶段，没有实质内容放出。无论如何，众多网游的登场让人们见识到了E3的网络游戏规模的确繁荣已经到了一定程度。这种繁荣让很多人对E3的网络游戏部分抱有更多期待和更多幻想。毕竟从一开始E3就是游戏的E3，而不是单机游戏的E3。

新兴的冲击和传统的坚守

除了那些大量涌现，不断暗示现在游戏水平可以进化到什么程度的创新游戏之外。网络战争亦蔓延至更广阔的领域，譬如除了传统平台的不断扩大之外，新平台的崛起更成为本届E3的一大焦点。所有亲历E3的人也都知道，本届E3的另外一大看点就是PSP的后续机种发售。在这一次的发布会上索尼没有吹嘘自己的规格和数据，只是宣布了这台掌机的零售价和版本——Wifi和3G两种，其中3G版更是跟全美最大的电信运营商签约销售。

大概就在一年前，松下曾经声称打算制作一台纯粹为了网络游戏而设计的掌机。可以说当时松下对市场的把握绝对正确，遗憾的是全部由MMORPG组成的游戏阵容，又要针对掌机单独制作一个版本，这种事对于软件开发商来说实在太苛刻了。最终松下决定取消这个计划，而显然PSP的后续机种PSV成为了它的继任者。索尼的CEO这样谈论自家的掌机："如果它还不算是玩MMO网游的完美平台，那我就不知道什么才算是。"

这话说得有点王婆卖瓜，总还算有些道理。毕竟移动平台始终是网游最需要突破的一个瓶颈。性能要好，价格得便宜，游戏玩起来必须方便，当然最重要的是网络环境得让玩家觉得舒服。事实上做为3G网络普及的受益者，平板电脑的流行正在以iPad为首的种种产品冲击下形成洪流，在这种大趋势下集合各家所长设计（其实说山寨也行）出来的PSV有着无与伦比的优越性。3G版本仿佛是天生为了突破移动平台瓶颈而生一般，在四核CPU的推动下可以大量移植优秀的网络游戏。譬如北美广受好评的网页游戏《Free Realms》，或是索尼看家游戏《无尽的任务》等。拥有广阔网络游戏资源的索尼当然不会放过这样一个良好的平台，毕竟《怪物猎人》系列在PSP上的辉煌有目共睹，如果真是能多几个这种让粉丝死心塌地的游戏，PSV的未来可就必须一片光明了。

当然，除了"在这台掌机上什么网游都没问题"这种新话题之外，很多人也看到了E3的另外一个古怪景象——不仅是传统意义上的网络游戏开始逐渐增多，许多曾经被视为第三方插件的网页游戏和更加轻度更加大众的游戏也开始增多。之前提到的《Free Realms》就是一例。许多第三方应用被迅速加入到游戏公司的网络对战平台上，让社交和网战慢慢融为一体。这样不仅能够提高用户的黏着度，也让玩家在沉重厮杀之余有了休闲的空隙。

面对众多网页游戏和轻度游戏的挑战，老牌劲旅《模拟人生》不甘落后，干脆推出了3D社交游戏的概念。这款曾经让全世界为之风靡的网络游戏干脆自己搞了一个网络社交版，在原本游戏中跟电脑AI邻居们能做的事，新网络版本里都是两个不同的网络ID在搞。这种极大丰富网络游戏内容的方式不由得让人想起当年无数科幻小说中描述的那些拟真网络社区。也许在不久的将来，那些幻想都将成为现实。当然年龄控制肯定是EA需要迫切解决的问题，否则那些虚拟形象们一见面就搂搂抱抱也的确不能适用于全年龄的社交平台。

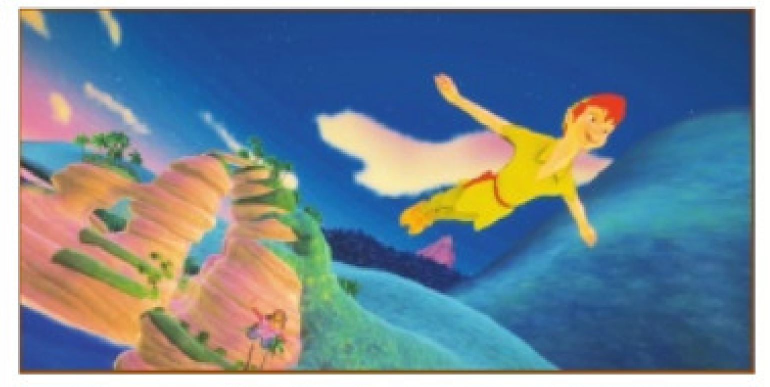
在争取非传统玩家的战争中，不甘落后的微软也出奇制胜。微软用体感设备Kinect征服了很多从来对游戏机不屑一顾的用户，随即汲取Facebook等网络社区的丰富经验，整合出了Kinect Fan labs，也颇有一番识时务者为俊杰的味道。更何况Kinect这个体感设备本身还在准备为庞大的网络整合计划做坚实后盾。在游戏方面，微软还通过版权合作的方式干脆把迪斯尼的游乐场全部搬进了游戏中。对于全世界儿童乃至于成年人都有莫大吸引力的迪斯尼主题乐园以网络的方式被重现在《Kinect迪斯尼乐园大冒险》里。完整重现全部迪斯尼主题乐园的游戏内容让人激动，而众多涌入游乐场的玩家则努力扮演自己。虚拟世界的梦幻和现实





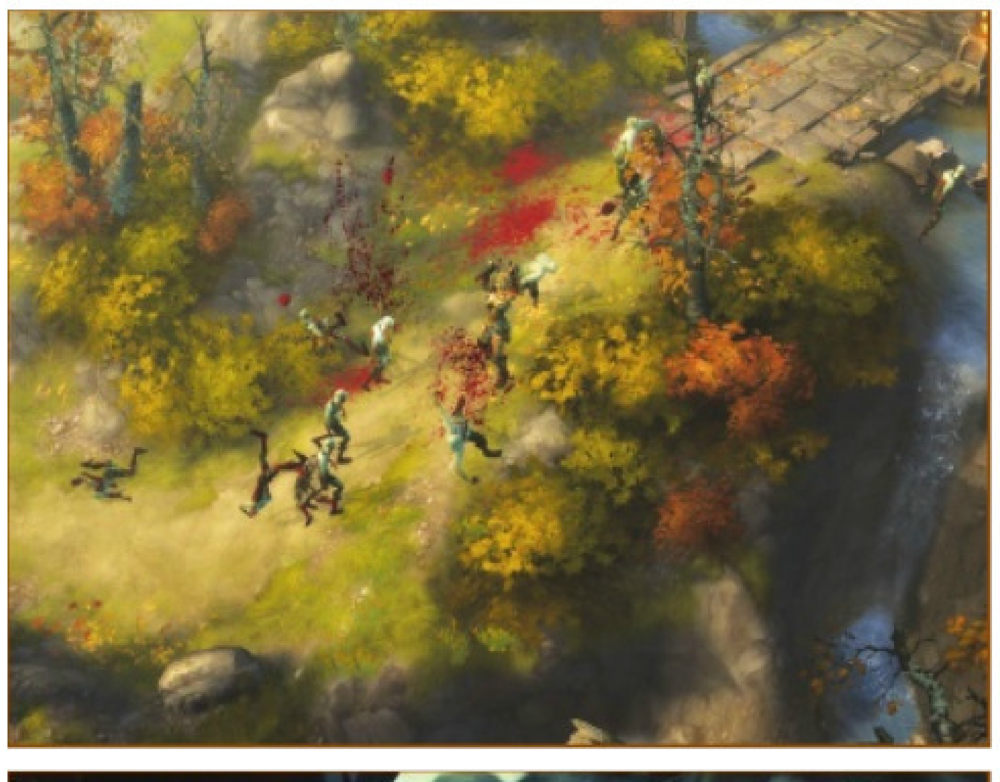








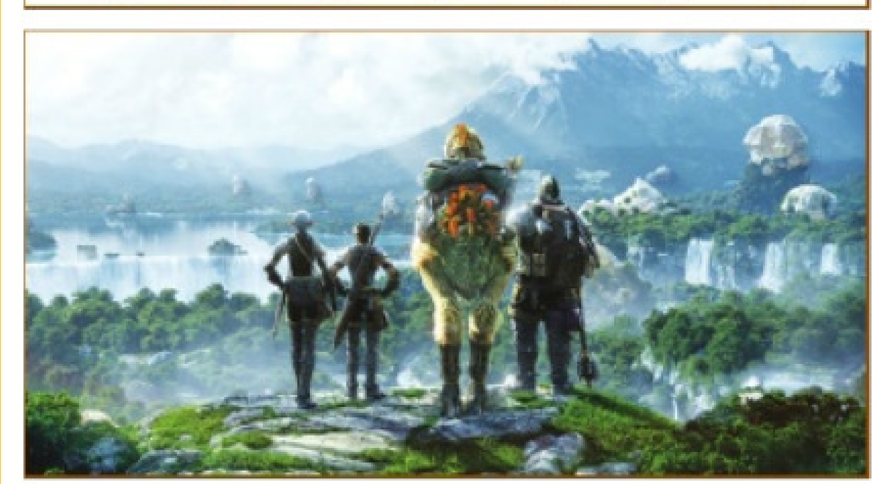


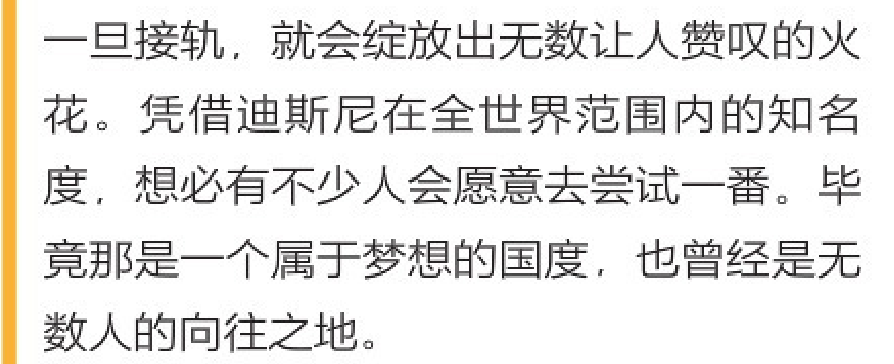














一旦接轨，就会绽放出无数让人赞叹的火花。凭借迪斯尼在全世界范围内的知名度，想必有不少人会愿意去尝试一番。毕竟那是一个属于梦想的国度，也曾经是无数人的向往之地。

同这些锁定了休闲与低龄用户的网游比起来，那些传统网络游戏的竞争力则就显得稍弱。超级硬派的《恶魔之魂》在欧美意外大受好评之推出续作《黑暗之魂》。难度和世界观秉承前作，引发了一轮追捧。E3上关于本作的消息没有放出太多，只是一个简单介绍加几张设定图。在所有人都竭力追求华丽的今天，这样风格朴素又扎实的网游反倒让人眼前一亮。

同样是传统名作后裔的《最终幻想ⅩⅥ》原本应是离广大玩家最近的游戏，却在经历了首轮内测之后遭遇了恶评如潮，让SQUARE ENIX原本满满的信心几乎跌落至谷底，而游戏能够保证画质运行至少得是GTX460显卡的要求也让许多玩家倒吸一口凉气。在这届E3上SQUARE ENIX极为低调地没有谈及他们改版之后的《最终幻想ⅩⅥ》究竟会怎样，但针对整个系列的彻底改变仍是板上钉钉。适合亚洲人的精美画面和细腻风格是否能够找到让全世界玩家都乐此不疲的平衡点，绝对是所有人心中共同的期待。只是按照如今内测的水平来看，这个目标尚显遥远，且有无数阻力。《最终幻想ⅩⅥ》的黯淡不由得让人们对传统网游的前景有了一丝忧虑。

相较而言，另外一家传统网游的大厂动视暴雪中的暴雪则完全没有表现出自己的火烧火燎。那个让全世界玩家翘首以盼能在2012之前发售的《暗黑破坏神Ⅲ》终于羞羞答答地承认在本年度第三季度“有可能发售”。要知道现在可是连《永远的毁灭公爵》都已经顺利发售的年代了，这个业界神话仍在磨磨蹭蹭确实让人心痒难耐。当然所有人都已经把暴雪承诺的的“即将发售”当成一个美国版“等明天”的笑话。在曾经的试玩版中人们对巫医的特性倒是没什么印象，反倒记得了那台i7加双显卡的豪华配置演示机。尽管所有人对暴雪的优化都有信心，但这一次混入了更多亚洲制作人思想的《暗黑破坏神Ⅲ》究竟会给玩家带来怎样的震撼，真还需拭目以待。如今面对这款游戏，想必大多数玩家心中都只有一个单纯的念头——“神啊，请让我们在有生之年玩到它吧。”

新时代

传统与新锐的对决中，在崭新的蜕变中，各种概念不断推陈出新，一个又一个时代飞快逝去成为历史。回顾以往的每一年E3，每一届电子娱乐互动成就展让人激动的不仅是因为进化，还有无尽的希望。曾经被认为是无法做到的美丽画面如今已是稀松平常，网络游戏从纯文字的MUD变成到今天这般绚烂也没用多久。还有人怀念《网络创世纪》的年代里，《魔兽世界》已用它的种族阵营告诉人们第二个生活可以在哪里展开。

发达的娱乐平台让游戏变得更加容易，任何形式的对战和交流也都成为可能。音乐、方块、策略、格斗、体育乃至于休闲网页游戏吸引不同的人群，让它们渐渐融入生活。网络改变世界，网络游戏则让游戏本身成为一种无限可能的延展。不管是育成、搜集、组队还是堂堂正正的PK，网络赐予游戏更丰富的生命，正如这个时代——技术成就梦想，梦想诠释科技。

其实早在10年前，科幻电影《少数派报告》曾经为我们描绘出了一幅未来科技应该怎样应用的梦幻场景。也就是在最近两年，这些构想一步步都被实现。时光的力量依然伟大，它能贯通任何厚重。E3落下帷幕，新闻仍在继续。面对这浩瀚的洛杉矶天空，夜幕低垂下群星璀璨。我们必须要说这是最好的时代，也必然不是最好的时代。

因为仍可以有期待，在这每一个梦想华丽绽放的路上。

“PvE IS HARD? ”
——副本走过的这几年

■北京 长天一色

相对于PvP是Player vs Player的简称众所周知， Player vs Environment作为PvE的全称或许并未被所有人熟悉。事实上，在“副本”这一概念深入人心之后，PvP和PvE才开始逐渐的真正分化开来。

“Environment”表示环境，“Player vs Environment”是指玩家与游戏环境的对抗，如今已经特指副本状态下的游戏环境。在国内，玩家们所开始接触的“副本世界”应当从2005年的《魔兽世界》算起，如今已经2011年，6年的变迁之中，副本究竟发生了哪些变化呢？

副本概念的出现

伊始，游戏社会化分工协作的萌芽

“我不在副本，就在去副本的路上”，自从《魔兽世界》将副本这一概念发扬光大之后，地下城副本俨然已经成为引领网络游戏潮流的游戏方式。

事实上，“Instance副本”这一游戏概念最早于暴雪在2001年公布《魔兽世界》计划之时提出，但将这游戏概念第一个用于游戏本身的却是《无尽的任务》（EverQuest）。《无尽的任务》在其资料片中推出副本这一概念，有效的缓解了当时所面临的游戏资源紧张的状况，并转移了玩家膨胀对游戏服务器带来的压力。然而，《无尽的任务》对于副本模式的尝试只是浅尝则止，副本概念并未在《无尽的任务》中被玩家广泛认同。

玩家所公认的“副本”的游戏理念依然归咎于2005年暴雪所推出的《魔兽世界》，在《魔兽世界》中，暴雪将“副本模式”作为一种开创性的玩法，完美的引入了游戏。“副本玩法”打破了从2000年到2005年以来国内各主流网络游戏如《传奇》《奇迹》等永无止境的打怪、练级、打技能书、合成装备独占天下的游戏理念，让你体验到另外一种团队作战的乐趣。

2005年的中国网络游戏市场，携成人游戏卖点而来的《A3》沉戟沙场，《梦幻西游》《热血传奇》《剑侠情缘》等正引领风骚。5月公测的《魔兽世界》忽如其来，“副本”这一名词迅速在艾泽拉斯大陆传播。而九城的广告词“一个世界在等待”，等待的也许不只是艾泽拉斯大陆，还有副本的世界。

在《魔兽世界》公测之前，游戏界诸多资深人士预测《魔兽世界》在中国会遇到壁垒，认为“副本模式”不是中国玩家所习惯的游戏模式，游戏的团队分工协作在中国为时还早，中国玩家并未经过团队协作的习惯培养等等。然而，“副本”之风迅速的吹进了游戏市场，时年，《魔兽世界》以国内第二的市场占有率有力说明事实。

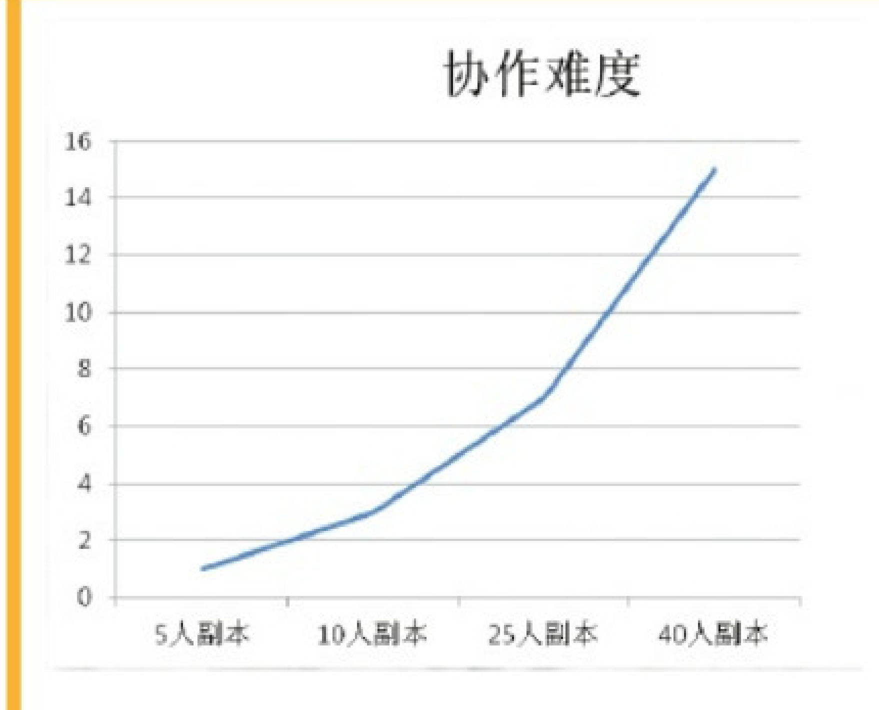
“副本”带来了团队分工协作的概念的萌芽，暴雪很好的设计了整个用户习惯培养的过程。从最初的5人副本开始，部落方的怒焰裂谷，8级就可以买票进去逛逛，10级可以接受任务，13级就可以完成整个副本探险。联盟方的死亡矿井、部落方的哀嚎洞穴作为大部分玩家接触到的第一个副本，让人沉醉其间。死亡矿井的任务背景和故事情节与游戏历史的结合，完成副本后如同揭开一个历史秘密的成就感，让最初体验副本的我们从此流连忘返。而哀嚎洞穴如迷宫般的地形以及美仑美奂的丛林洞穴、隐藏在副本上方山洞







（左图）《无尽的任务》是第一个提出副本概念的网游
（右上图）副本模式真正意义上的普及应该是从《魔兽世界》开始
（右下图）2005年《魔兽世界》的到来重新划分了当时的游戏市场格局，掀起了滔天巨浪



里的任务和最后需要召唤的Boss，让初识副本的我们迷惑在暴雪创造的副本世界中。

在经历过5人副本基本的铁三角“坦克、治疗、伤害”分工协作培训之后，玩家们随着暴雪的引导开始进入更为辉煌的10人、40人副本世界。而副本玩法所带来的游戏社会化分工协作也在中国网络游戏的玩家们心中完成萌芽。

成也协作，败也协作

在经过了副本概念培养的玩家们，开始跳进暴雪挖好的深坑。然而当时没有多少人注意到，团队协作中一个极为隐性的问题，协作的难度和团队成员人数的多少并非等比例上升，而是呈现出一个更为陡峭的曲线。

当经过了10人小副本简单协作锻炼的玩家们走进40人副本时，才发现从10人到40人并不是简单的人数叠加。40人的协作需要更为清楚的分工和更为明确的指挥，需要落实到具体每个人的任务，最初期的40人副本类似资本主义前期的简单分工工厂，除了坦克的替代有较大难度之外，每个人都是这个“工厂”的简单劳动者。能够获得更高成就的团队，均需要团队管理以及分工上有着独到的优势。“那曾经是最好的时代，也是最坏的时代”，经历过《魔兽世界》60级年代40人副本团队的人员给出了这样的评价。

副本与团队协作带来了一种全新的游戏模式，《魔兽世界》在这种模式中获得了巨大的成功。然而，成也协作，败也协作：在暴雪对“副本模式”的探索中，副本前期的设计过于追求团队合作，而忽视了个人在其中的参与感，网络游戏本身所注重的个人参与感以及代入感在团队状态下被削弱。虽然作为副本玩法的核心“首领战”在不断探索中开始初具雏形。

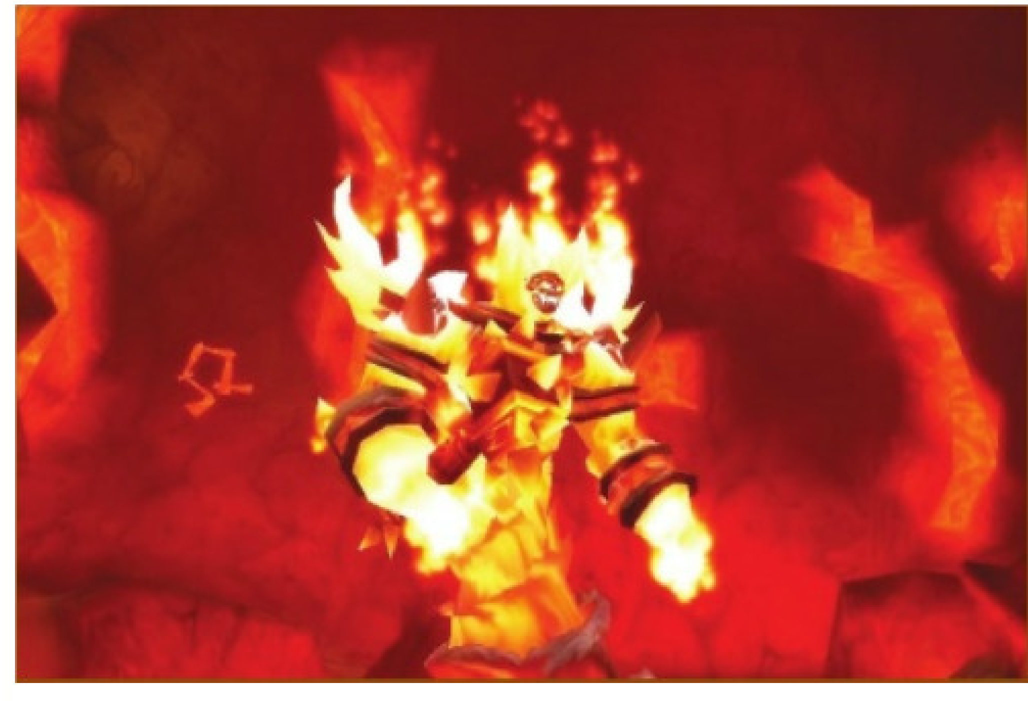
首领战

40人的团队中，个体几乎被完全湮没，所注重的一切只有团队以及团队利益。所幸的是，在最早期的副本首领战设计中，暴雪并未玩出太多的花样。暴雪在熔火之心的副本战斗核心设计思想并未脱离5人副本的设计方式。副本环境以及地理位置等因素尚未进入暴雪设计副本首领战中所考虑的环节。对于玩家而言，简单的分工协作依然可以满足战胜首领的需求。

在副本模式得到认可并获得成功之后，暴雪开始了在副本设计以及首领战中的探索。这些探索表现在黑翼之巢和安其拉神庙时，诞生了很多极具特色的首领战。狂野的拉佐格尔（Razorgore the Untamed）和堕落的瓦拉斯塔兹（Vaelastrasz the Corrupt）等黑翼之巢的首领战均是让人眼前一亮的设计。安其拉神庙的奥罗（Ouro）与维克洛尔大帝（Emperor Vek'lor）/维克尼拉斯大帝（Emperor Vek'nilash）等首领设计已经表现出暴雪在副本设计中的诸多想法：运动战、容错率、压力战等成为首领战中的重要因素。而克苏恩（C'Thun）这种同一团队在同一场首领战中却又在不同空间作战的设计在以后也被多次使用。

首领战作为副本玩法的核心，开始趋于复杂。而对于玩家的要求越来越高，在40人的团队协作中，协调的难度逐步加大。这一状况在纳克萨玛斯的天启四骑士的战斗设计中达到顶峰。瑞文戴尔男爵（大领主莫格莱尼）（Baron Rivendare（Highlord Mograine））/女公爵布劳缪克丝（Lady Blaumeux）/瑟里耶克爵士（Sir Zeliek）/库尔塔兹领主（Thane Korth'azz）——这场战斗就像是3个齿轮按照不同的周期精密咬合转动，他也是《魔兽世界》历史上40人副本首领设计的最高峰，让诸多的公会望而心叹。

暴雪注意到这一系列的问题，在燃烧的远征中取消了所有40人的副本模式，转而25人的副本组合。









（左上图）拉格纳罗斯是第一个让玩家感到震撼的Boss
（右上图、左下图）黑翼之巢、安其拉神殿将运动战、容错率、压力战等诸多概念融入其中，获得了玩家的认可
（右下图）副本的难度在纳克萨玛斯天启四骑士战斗设计中达到顶峰









（左上图）《燃烧的远征》的副本战斗不再是单纯的首领对抗战
（右上图）《完美世界》将暴雪制定副本模式中国化的非常成功
（左下图）《剑侠情缘网络版叁》对于坦克、治疗与伤害职业模糊处理的极具前瞻性
（右下图）随后暴雪在资料片《巫妖王之怒》中的黑曜石圣殿副本尝试并使用了单一副本区分普通与困难两种战斗模式的方案，并将其运用至今

副本发展中期：暴雪的探索与国产网游的副本

暴雪的探索

在经过了前期副本模式的探索之后，暴雪开始了对副本的进一步探索。针对前期所暴露出的40人团队副本个人参与度不足的问题，暴雪将主要副本的参与人员限定为25人，并进一步推出了10人模式的副本，强化玩家在团队活动的参与积极度。

副本的整个战斗方式也开始偏向于对抗整个副本世界的环境而不再是纯粹的首领对抗战。副本空间层次的利用丰满了战斗体验，地理环境的物品变成需要利用的工具，这一设计方式在玛瑟里顿（Magtheridon）中首先体现，整个战斗节奏与环境中立方体的控制息息相关。

而愤怒精华（Essence of Anger）/绝望精华（Essence of Desire）/苦痛精华（Essence of Suffering）的设计，达到了《燃烧的远征》时期最具创意的副本首领战的顶峰。

而从难度方面，副本区分为普通模式和英雄模式，让更多的普通玩家可以体验到副本内容，也让高端玩家有了更多的选择。祖阿曼限时战，参与不同的战斗方式以解锁更高副本难度等玩法也开始进入探索。在《巫妖王之怒》的黑曜石圣殿（The Obsidian Sanctum）的副本设计中，暴雪首先尝试了在同一个副本中进行不同难度的区分；至此，同一个副本的10人/25人模式以及Hard Mode的设定第一次使得各种玩家都能享受同一个Raid副本，困扰《魔兽世界》多年的Raid副本无法兼顾高玩和普通玩家的状况或将得到根本的改变。这一设计理念延续至今。

国产网游的副本之路

在《魔兽世界》带来的副本理念深入人心之后，国产网游异步同趋，也开始推出副本玩法以占领玩家市场。其中代表性较强的网游大作首推《完美世界》与《剑侠情缘网络版叁》。

《完美世界》是第一个紧跟《魔兽世界》推出副本概念的国产MMORPG大作，作为市场的跟随者，《完美世界》选择了非常优秀的市场策略。虽然《完美世界》在副本模式及首领战设计上并未进行多少创新，但其抛开了暴雪最初给予副本的一些固定限制，使其更适合中国人的娱乐方式。《完美世界》将暴雪副本模式的中国化非常之成功。可以说完美世界是使更多中国玩家了解到“副本”这一概念的有力推动者。

《剑侠情缘网络版叁》的副本独具一格。其副本均为开放性的空间，而游戏内“轻功”的设定更是给副本的探索带来了无数的乐趣，悬崖可以跳过，玩家可以翻墙走壁，处处均是可探索之处；一个副本因你“扶摇直上”的技能等级差异往往可衍生出不同的路线与打法。事实上，《剑侠情缘网络版叁》在副本设计上有着诸多的创新，且不谈每个副本完美的中国风和空间层次，在笔者体验过的《剑侠情缘网络版叁》5人副本中，对于坦克、治疗、伤害职业的模糊处理就极具前瞻性。这一理念暴雪直到副本设计的后期，才开始更为深入的扩展为要玩家不要职业。

副本之风吹过之后，国产3D MMOPRG网游几乎全部引入了副本概念及玩法，但副本设计方面，很难有让人耳目一新的亮点出现，或者这也跟国产网游在这方面并无积累有关。暴雪在副本之路已经走过了好几年，所积累下的丰富的设计思路以及经验是国内游戏公司所没有的。我们可以看到暴雪所设计的副本的玩法，但仍然难以从表面去揣测暴雪为何进行如此设计的深层次原因。

副本之所以吸引玩家，在于其创造了一个独立的空间给玩家及其团队成员游戏。玩家可在副本中享受到战斗的乐趣并获得极其丰富的战利品奖励。然而战斗乐趣的享受需要玩家可方面的理解设计者在副本战斗中设计意图，以及游戏设计者所创造的轻松的游戏操作和氛围。可让人尴尬的是，国产游戏往往将某些影响游戏操作的点作为需要玩家付费的赢利点之一，这在某些方面根本上影响了玩家的副本体

验，也制约了设计者的副本设计思路。

副本设计的成熟期

完美的奥杜亚

在《巫妖王之怒》进入奥杜亚时代之后，暴雪的副本设计已经集大成。厚积薄发为我们带来最完美的副本：泰坦的遗迹奥杜亚（Ulduar）。这个暴雪沉淀四年副本设计经验所带来的作品拥有很多个“最”，无愧于泰坦造物的遗迹，辉煌神殿的称号。最广阔的副本空间，最完美的难度梯度，最棒的载具战，最难的首领，最好的故事情节，最丰富的副本内容，让其满足了所有玩家的需求。休闲玩家可以轻松的打过副本前面的普通首领，更进一步的玩家可以尝试完成副本的所有首领战，高端的玩家可以通过战斗方式解锁副本的困难模式，而最顶尖的玩家可以去探寻那神秘的“团队毁灭者”观察者阿加隆（Algalon the Observer）。那该死的1周只能尝试1小时的限制用阿加隆的台词表述出来就是“通过我的眼来观察你们的世界。宇宙是如此的广阔无边，无法衡量。即便你们最睿智的头脑也无法理解。”

“奥杜亚”的出现，体现出暴雪在副本设计中积累下的丰富经验。这一副本至今也未能被超越。即使作为与《巫妖王之怒》版本名有关连的冰冠城塞之战和奥杜亚相比也稍逊一筹。如今《魔兽世界》已经进入了最新的版本《大地的裂变》，可即便是最新的“暮光高地”、“四风王座”、“黑翼陷窝”与4.2版本才开放的“火源之界”比之冰冠城塞也不及，更毋庸和奥杜亚相比。

闲话RL，别人的团队都有神一样的RL

随着副本设计的一步步成熟，副本对玩家的要求也越来越高，当然玩家们也在成长着。这时，诞生了一种游离于游戏角色之外的职业，它叫着：“RL”，全称“RaidLeader”。这个职业升级不易，难度颇高，且需要具备多种不同技能：能眼观六路、耳听八方，熟练掌握语音及搜索工具，还要能看懂英文，会翻墙找资料，更强大的独立制作插件最好。

在玩家们口耳相传的故事中，还有一种超越“RL”的神一样的职业叫做“别人团队的RL”。他不仅能抗能打能治疗，并且熟知八大职业十种天赋，练有10个满级不同职业角色，可随时满足团队需要。“别人团队的RL”总是能在最后关头生存下来，用各种不可思议的方式干掉首领的最后一点生命，挽救团队。“别人团队的RL”总是谦虚相让，装备等大家都不需要了才拿，穿着低大家一截的装备打出让所有人仰视的伤害值。他做坦克时所有人心里就很稳平静的像湖水，他做治疗时坦克就开始奔放因为不用担心会死，他做伤害职业时其他的伤害职业玩家就感受到无以伦比的压迫感：这就是“别人团队的RL”。

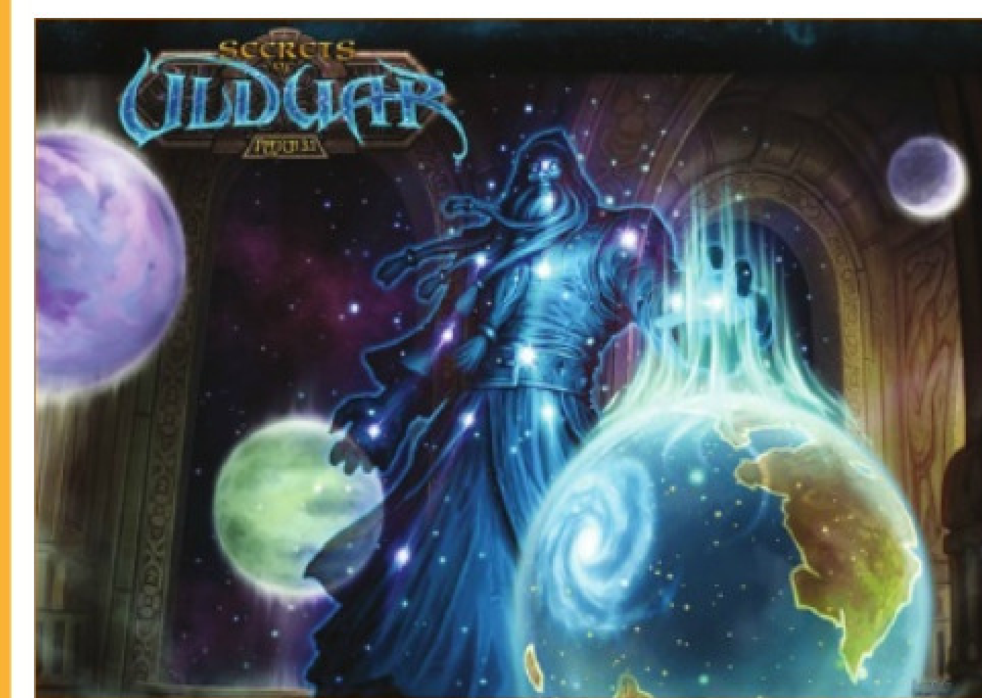
事实上，在副本玩法成熟之后：RL作为团队的即时指挥者作用已经开始凸显，RL需要解决极多的问题，战术修正，任务分配，技能提示等等。而一个稳定的团队对于副本进度的推进是决定性的因素，RL所要解决的关键问题就是团队管理本身，这或许是副本所带来的游戏社会化分工最革命性的创造。一个是否足够优秀的RL在很大程度上决定了一个团队究竟能走多远。

很多人把团队比作公司，RL比作老板，这样的比喻虽然不完美，但团队和公司确实具备不少的相似度。暴雪在副本设计的后期，以限制人数的方式来试图降低团队管理的复杂程度，从目前来看比之四十人团队副本时代已经有绝大好转。

PvE IS HARD?

PvE is Hard？这其实是一个《魔兽世界》内的典故。它起源于2008年，美国服务器一批专注于PvP娱乐的玩家组建了名叫“PvE is Hard”的公会，并在很短的时间内打通了当前版本的所有副本。那么，PvE is Hard？副本作为一种特殊的游戏环境，玩家所对抗的仍然是AI以及站在背后的游戏设计师。与已经设计好的固定程序对抗，难度终究尤其限制，No Patch No Down是因为暴雪策略问题。

其实PvE究竟是否Hard？这个问题的答案并不重要，而关键的，是你，是否在副本中真正找到了乐趣！







（左上图）奥杜亚副本是《魔兽世界》迄今为止故事情节最丰富，玩家评价最好，可以满足不同玩家需求且最有乐趣的一个副本，没有之一
（左下图、右图）《巫妖王之怒》的最后一个大型副本冰冠城塞以及《大地的裂变》中的暮光高地、四风王座、黑翼陷窝甚至是4.2版才开放的火源之界相比奥杜亚都稍逊一筹

POPSOFT @E3 EXPO

■策划 本刊编辑部

■执笔 半神巫妖、防弹手柄、坏香橙、Merlinpinkstaff、莫格娜·黑杖、S.I.R、死星战将、兔子半妖、西塞罗





PC/PS3/X360

生化震撼/无垠

■BioShock Infinite■FPS■Irrational Games■2K Games■2012

Elizabeth华丽变身！如果你仔细观察，会发现她的面部五官和游戏最初公布时已不太一样，头发也果断变为棕色

应该庆幸在“生化震撼”（BioShock）系列前两作里极乐城（Rapture）的衰败，并非意味着游戏史上最富于艺术气息的传奇史诗的终结，因为Irrational Games很快公开了一部“前传”，它将背景舞台搬到了一座飘荡在云端的天空之城——哥伦比亚（Columbia），预示又一场充满梦幻情调与人文反思的冒险就要拉开帷幕！

哥伦比亚同极乐城的区别可不仅仅是“一个天上，一个海下”那么简单。我们都知道，极乐城远离世俗尘嚣，少为人知，哥伦比亚则不然，它在自己所处的时空家喻户晓——至少曾经如此。根据官方设定，哥伦比亚由美国政府于19世纪末20世纪初出资建造，最初是打算将它包装成“漂浮的万国博览会”，它漂浮到哪里，就向全球各国的人民尽情宣扬属于美利坚合众国的信念与骄傲。哥伦比亚也的确堪称当时的一大奇迹：城市自身由无数热气球和螺旋桨发动机驱动，不同区域间通过天网（Skyline，一个四通八达的空中索道网络）相互连通。

哥伦比亚也是座武装到牙齿的空中要塞，好比“蒸汽朋克”版的死星。一次突发的国际性灾难事件彻底暴露了它的真实面目，各国政府极为愤慨，迫于来自各方的压力，美国被迫放弃了这座城市的主权，哥伦比亚随即宣告独立。之后，它消失在世人的视野中，光阴流逝，有关哥伦比亚的林林总总逐渐演变成了一个谜般的传说……

解开这个谜的人叫做Booker De-Witt，他就是我们故事的主角，是前Pinkerton侦探社（美国历史上第一家私人侦探社）的社员。他受雇于一位神秘客户，前往哥伦比亚去解救一名叫做Elizabeth的女孩，据说她已经被幽禁了15年之久。当Booker DeWitt抵达哥伦比亚后，他发现这差事一点都不轻松：哥伦比亚此刻已经卷入一场血腥的内战，两大对立势力在蓝天之上争斗不休。它们分别是：由当年哥伦比亚的创造者组建的民族主义组织“奠基人”（Founders，主张哥伦比亚是美国人的哥伦比亚），以及自称“人民之声”（Vox Populi，拉丁文写法）的反政府工会联盟。至于Elizabeth，在失去人身自由的期间，她被监禁者（目前官方还未宣布此人的身份）赋予了诸多神奇而强大的超能力，因而成为两大势力竞相争夺的目标……



哥伦比亚的女神像。与山姆大叔类似，哥伦比亚也是美国的拟人化形象代表

最新一期的《EGM》杂志首次曝光了Booker DeWitt的人设

这样子真萌。相信我！如果你亲眼看到Elizabeth在这里的动态表情，也一定会认为几可乱真！


Booker DeWitt在商店发现了一些有用的装备


这瓶药剂能让敌人悬空挨打

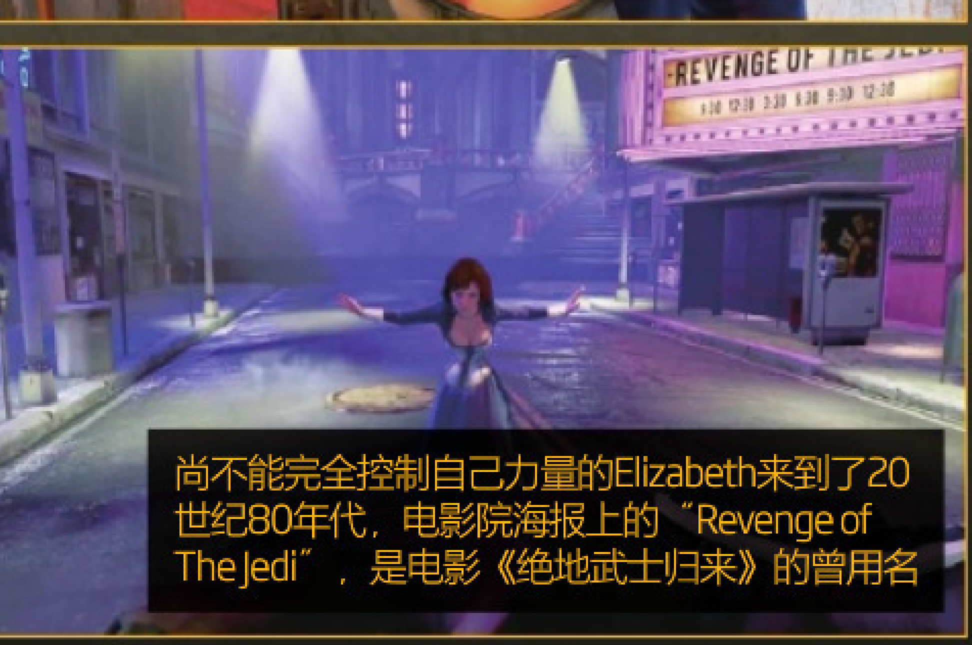

Elizabeth戴上了一面林肯的面具逗乐，这是演示中温馨的一景



很遗憾，Elizabeth最后没能拯救这匹濒死的马。在刚遇到马的时候，屏幕上出现一个QTE按键提示，按键有时间限制——让你决定是否伸出援手


Elizabeth在门口拦住Booker DeWitt，要他发誓守护自己的人身自由


Booker DeWitt的答复无疑让Elizabeth很失望


尚不能完全控制自己力量的Elizabeth来到了20世纪80年代，电影院海报上的“Revenge of The Jedi”，是电影《绝地武士归来》的曾用名

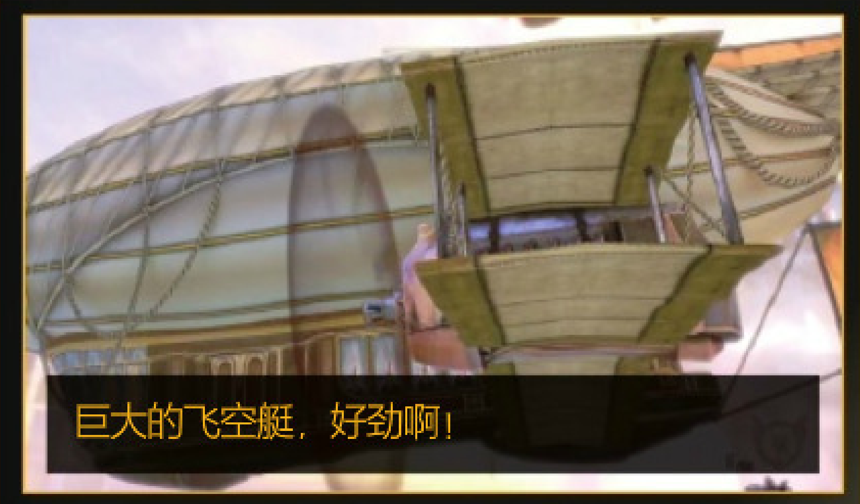
年的E3展上，Irrational Games又公布了一段流程演示（这是Irrational Games发布的第二段流程演示，去年面世的那段长约10分钟的试玩片段主要针对游戏的战斗系统和场景环境做了初步介绍）：一开始，Booker DeWitt和Elizabeth走进了一家杂货商店。偌大的商店里内部狼藉一片，也没见店主的踪影，这里曾经发生过什么也无从得知，幸好商店里陈列的各种生活用品基本都在，甚至还有一些保存完好的待售武器和超能力药剂（Vigors，接下来会讲到）。

不假思索地，Booker DeWitt将自己用得着的东西统统收入囊中，一旁的Elizabeth童趣十足，研究起周围的摆设布置来：她先是兴奋地展示一些历届美国总统的塑像给Booker DeWitt看，接着又自己找了副林肯总统的面具戴到脸上搞怪，那副天真可爱的神情着实讨人喜欢——要知道，被男主角救出前，Elizabeth可是一直都没法领略外面大千世界的美好呢！在此顺便赞颂一下游戏生动逼真的脚本动画效果——每个人物，如Elizabeth的表情、动作是如此的流畅自然，绝对与当年《半衰期2》给我们带来的惊艳有一拼！而且忘记前两作主角的冷场吧，《无垠》最直观的区别就是男主角的全程语音对白，Yeah!

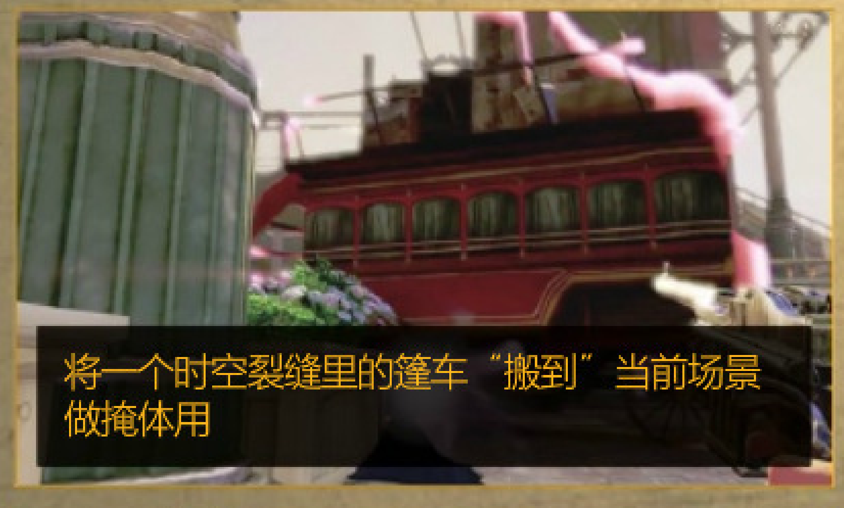
美好总是短暂的。突然，商店开始剧烈晃动起来，货架上的物件也纷纷坠下，Elizabeth立即神色异常紧张地躲到了一堆箱子后面，她捂住嘴，俏丽的脸蛋上写满恐惧。很快我们就知道了原因，商店的窗户外出现了一个巨大的带翅机器人，它是Songbird，Elizabeth被剥夺人身自由期间的看守者与保姆，继Elizabeth被Booker DeWitt“绑架”后，它几乎是立即展开了对这两人的猎捕行动。

Songbird从眼中射出一道光柱，反复地检查起商店来，这里要提一句Songbird的眼睛——与老大爹类似，根据所处的环境，它的眼睛会有不同的颜色：黄色是高度戒备，红色是抱有敌意，绿色则是友好。一番搜索后Songbird未能发现什么，凄厉的嘶鸣了几声就扇动起巨大的铁翼飞走了。Booker DeWitt也决定带Elizabeth离开，这时煽情的一幕出现了：Elizabeth在出口处拦住Booker DeWitt，一脸庄重地将他的手卡在自己的脖子上，要他发誓守护她，不被Songbird再度带回“鸟笼”，如果真的无法阻止Songbird，那就

栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/Tingting


巨大的飞空艇，好劲啊！


Elizabeth即将使用操控时空的能力


将一个时空裂缝里的篷车"搬到"当前场景做掩体用



人民之声由Daisy Fitzroy领导，是几个理念相同的工会共同组成的，目的是反抗Comstock的民族主义，让所有人都能享有哥伦比亚的公民权。然而数年的战争已经让人民之声忘记初衷，纯粹出于盲目的憎恨而战，导致了许多暴力及野蛮的行为，变成了一群喊着华丽口号的暴徒



当场杀死她。Booker DeWitt只好安慰她说，这种情形绝不会发生。

离开商店后，Elizabeth表示她想去拜访Comstock——"莫基人"的首脑，他似乎知道很多有关Elizabeth的信息，特别是有关她身上神奇的超能力的一些秘密。途中，他俩看到了一匹垂死的马躺在草坪上，等待死神的光临，此时屏幕上弹出了一个选项——帮这匹马"解脱痛苦"（与前两作里玩家遭遇到小妹妹后系统会给出的即时选项如出一辙）。Booker DeWitt正要拔枪，却被Elizabeth阻止了，她告诉Booker DeWitt，附近有个时空裂缝（Tears，根据官方设定，哥伦比亚的很多地方都有时空裂缝存在，城市的居民都能看到它们，但只有Elizabeth能驾驭这些超自然力量），而自己或许能借此"扭转乾坤"，让这匹马恢复活力。令人惋惜的是，Elizabeth的尝试并没有成功，不过你却因此经历了一次短暂而刺激的时空之旅：他们一度"穿越"到了20世纪80年代的美国城市街头，而我们也产生了新的疑问：到底Elizabeth打开的是平行宇宙（即我们所处的时空）还是游戏世界的未来的某个阶段呢？

颇感沮丧的Elizabeth随Booker DeWitt继续前行，他们经过一个广场，那儿已被"人民之声"攻占，它的成员在广场附近大肆抢砸和破坏，焚烧"莫基者"的政治宣传海报，还打算处决一名无辜的被指控了多项莫须有的罪名的邮差。此时屏幕上又出现一个选项，让玩家决定无视还是出手阻止他们的暴行——需要指出，本作里很多时候，只要你不主动招惹敌人，敌人也不会找你的麻烦。

Booker DeWitt的回应是干预，一场战斗当即上演。没错，秉承系列的特色，《无垠》依旧是款以"打枪+放技能"为卖点的FPS，除了使用各种枪械（如手枪、霰弹枪、狙击枪），Booker DeWitt还能通过喝下各种超能力药剂获得种种特殊能力，比如"乌鸦杀手"能释放出一群乌鸦攻击敌人，造成伤害并令其失去行动力；另外一种超能力可以让敌人悬在空中，当成活靶打来打去；早期的流程演示中还展示了念力夺枪/挡炮弹和电击的技能。不同于前两作里的质粒（Plasmid），超能力药剂彼此间不共用能量槽，而是各自有独特的效力来源。简单点讲，它们有类似枪械的固定而迥异的弹药配置，且用完即止，无法中途补充。


人民之声的政治宣传海报

人民之声打算处决一名无辜的邮差，看不过去的Booker DeWitt决定出手阻止

远处那栋白色的"空中楼阁"就是"莫基人"领袖Comstock的豪华府邸了




海报上的人就是Comstock


天网，原本是用来运输货物的，也可用于交通


在天网上机动


遭遇敌人的飞艇，Booker DeWitt手持的是一把样式颇为复古的曲柄摇把式火箭炮


Songbird的到来令Elizabeth充满恐惧


Elizabeth求Songbird放Booker DeWitt一马


Elizabeth一旦小宇宙爆发，也可以狂放闪电

天网索道则是《无垠》里的另一个亮点，它好比一架巨型过山车，玩家通过一个抓钩在上面高速机动，索道与索道间的变轨操作则采用“波斯王子”式的极限动作设计，衔接得流畅自然。天网最酷的地方在于，高速溜滑的同时，Booker DeWitt仍可腾出一只手来向敌人开火！演示中我们看到Booker DeWitt正是利用天网得以跳到一艘武装飞艇的甲板上，通过破坏它的引擎而将之击沉，狠狠地打击了“人民之声”。

另外，也请不要忘了Elizabeth，战场上的她与Booker DeWitt的关系好比《半衰期2》里的Alyx Vance之于Gordon Freeman大叔：除了会实时提醒你有关敌人的动向及意图外，还记得前面说过她具备操控时空的能力吗？Elizabeth最厉害的招数是能将其它时空里的物品道具“搬到”当前场景中——它们或许是一辆可做掩体用的篷车、满满一箱武器弹药，或最简单的——一扇供快速撤离的门。当然，出于平衡性考虑，玩家初期只能一次从3个时空缝隙中择一指派Elizabeth予以激活，待冷却时间过后方可继续访问下一个时空缝隙。

Elizabeth的其它超能力也很强大，善用之下将发挥出惊人的威力：你可以让Elizabeth在大群敌人的上方下场雨，紧接着Booker DeWitt再瞄准大雨施放电击……

摆脱掉“人民之声”后，还未来得及庆祝，一片巨大的阴影直冲男主角的头顶盖下：是Songbird！它几下便将Booker DeWitt放趴在地，眼看就要对他挥出致命一击时，Elizabeth毅然闪身挡在了机器人的面前，表示自己愿意随它回去，以此为代价让Songbird放Booker DeWitt一马。Songbird应允了，它振翅带走了Elizabeth，而心有不甘的Booker DeWitt也愤然乘上天网紧追不舍……

《生化震撼——无垠》无疑有太多亮点值得我们去持续关注。它仍旧充满艺术的美感，这似乎成了制作组的标志，但离开极乐城后，“生化震撼”系列需要新的活力，Irrational Games并未矫揉造作，而是用完全脱离以往的新玩法去充实游戏，然后，它成了今年E3上斩获各大主流游戏媒体奖项最多的作品。它仍旧要等到2012年才会发售，可等待无疑是值得的，我们已经可以由衷地说：天空之城的悲喜剧，我们期待不已！P

《天际》在游戏性上做了很多努力：增加地牢数量和种类，几百小时的支线任务，多分支的主线，城镇有独立的经济系统，锻造、砍伐、狩猎等技能的加入，等等。也有不太好的一面，比如制作组宣布，盔甲仍旧是整身整身地提供给你

PC/PS3/X360

上古卷轴V / 天际

■The Elder Scrolls V: Skyrim■RPG■Bethesda Game Studios■Bethesda Softwork■2011.11.11

本届E3，Bethesda Softworks的展出名单不可谓不星光耀眼，但就像往年一样，他们的参展非常低调。没有FPS大战的火药味，也没有制造话题的心思，他们要推荐的就是游戏本身——Bethesda带来了一段不算短的《上古卷轴Ⅴ——天际》的实机试玩演示，其中还有制作人在旁全程讲解。相比年初游戏公布时制作的那段相对唯美和CG化的先行预告片，这次你已经可以跟随本作主角奔驰在天际的雪原上了。演示的内容深入游戏，全面揭示了游戏的系统和玩法。如果你是个系列老玩家，一定会看出许多许多的门道。

我们早就了解到，游戏的主要场景都在“上古卷轴”系列所在的Tameriel大陆的天际省。这片以冰雪覆盖的高山为主的北方大陆原型是现实中的北欧，是诺德人（Nord）的故乡。《天际》描述的世界距离《湮灭》已经有200年之久。不仅诺德人现在麻烦缠身，帝国也失去了在黑暗精灵之地的大片国土，主要的统治者——赛伯丁家族（Septim）死亡殆尽。龙这种传说中的生物再次回归，游戏的主角被称为龙裔，也就是具有龙的血统的人。

前作《上古卷轴Ⅳ——湮灭》取得了巨大的成功，但由于游戏发生地属于帝国人（人类）所在的省份，用于炫耀引擎威力的单调场景招致了玩家的不满，于是《天际》更多将场景风格回归到类似《上古卷轴Ⅲ——晨风》的样子，奇幻、神秘之风弥漫在游戏里。演示中的一个段落展示了游戏内迷人的新环境：从主角爬山到登顶的过程中，天气一直在自动变化，到了最高峰的山顶时已是暴雪大作……

我们可以清晰地从试玩中看到，屠龙之战是《天际》重点刻画的部分。屠龙的场面也确实没有辱没“上古卷轴”这个白金品牌，比大部分RPG或ACT游戏中的设定更进一步，《天际》中的屠龙战更加真实和动态。如果做个对比，我们可以说其它游戏（诸如《龙世纪》）中的龙，与其说是龙，不如说是一架站在地上的喷火机器——既不会真正飞上天去在空中与玩家缠斗，也很少出现大范围的运动战。而《天际》的屠龙则秉承了系列最显著的特点之一：真实、自由。龙真的是在天上飞，而且会绕着玩家做出攻击动作，只有受伤到一定程度时它才会选择落地。

我们知道，“上古卷轴”系列一向是沙盘类角色扮演游戏中的顶级作品，高自由度的大地图冒险是玩家最喜欢的：远处


峰顶暴雪大作，主角的行进速度明显减缓


Whiterun是诺德人古老的都城，看起来很像《魔戒》里洛汗国的首都吧？


对话系统不再强制放大NPC的脸，话不投机时玩家也可以直接走开


“上古卷轴”系列的制作总监Todd Howard


屠龙战开始，武器上的血渍淋漓在目


屠龙战中展示的一种高级龙吼：召唤暴风雨和闪电攻击，视觉效果惊人


演示版最后的屠龙战可以说是近年游戏中效果最震撼的战斗场景了：天上暴雨倾盆，闪电横空劈下，巨大的龙喷着火焰，玩家闪转腾挪不断用魔法攻击它。屏幕上电闪雷鸣、火光四射，而战斗后主角怒吼着在风雪中吸取龙魂的一幕，绝对让你充分体会到北欧文化中的粗犷的一面。这一刻，你感觉到自己化身为贝奥武夫了吗？


开始吸收龙魂，过于巨大的龙死后会变成一种类似石雕一样的地标



每吸收一只龙的灵魂，并不能直接带来“龙吼”能力，而是要到墙上来学习龙文



魔法守护石是游戏中常见的收集要素，石上的星座表示可以增加玩家的哪种能力，简单直观

的高山真的可以走过去、爬上去；森林中的各种生物形成了独特的生物链；城镇有自己的经济系统，市民们有自己的作息时间和工作。因此，在大地图上遇到随机出现的龙，或遇到随机攻击城镇的龙，就是玩家随时要准备的一大挑战。既然龙一出现就是在空中发起攻击，那么如何把它们打落下来就是门学问：远程魔法、弓箭、龙扑过来时抓住时机的致命一剑都是好办法。一旦经过殊死搏斗杀死了龙，玩家可以吸收龙的灵魂，然后到特定洞穴中找一面字母墙，辨识那些古老的文字，学会特殊的魔法“龙吼”。试玩中为我们展示了几种龙吼魔法的效果：震退敌人、快速移动、暂缓时间，最强大的某种龙吼甚至可以召唤暴风雨，用闪电攻击敌人。

游戏本身是用Xbox 360版演示的，所以能看出场景里的细节，诸如蛛网、植被的贴图等还并不算很精细。但整个游戏的美术风格偏向北欧式的质朴，它的魔法效果也许不如很多游戏中那般色彩斑斓，但一个冰魔法后飘散的雪花、闪电击中墙壁激起的白雾等，细节都极其逼真。

在如何塑造这个世界的细节上，制作组其实是有很多考虑的。回到演示开始阶段，“上古卷轴”系列的制作总监Todd Howard就向我们展现了真实的一面：在主角的行进中，远处草丛中突然蹿出一只狐狸，追逐着一只兔子快速跑过，完全无视主角的存在。随着主角的旅行，我们来到一片平原上，《天际》新增的中立生物猛犸象和巨人在缓慢前行。玩家可以走过而不理睬，也可以攻击它们。而在这之后，主角遇到了一只狼，这是视频中展示出的第一场战斗。我们的主角一阵刀砍、盾击之后，游戏视角似乎自动切换到了第三人称，原因是主角用一个漂亮的踢腿终结技结束了战斗。这样的设计不能不说是受到了《辐射3》的影响，它是否让整个战斗变得更加惊心动魄？“辐射”粉丝们早就分成两派，争执不下，看来这种争议以后要延续到“老头”里了。

试玩版接下来展示了游戏的菜单、物品栏和地图系统。本作的物品栏是在其它游戏中很难见到的全3D展示：每一件物品都不是物品栏里的一个图标和一段文字描述，而是能直接将模型展示给玩家看，并且可以放大、旋转，玩家甚至可以看清物品上的花纹、毛发等。本作的大地图则更加奇妙，它设计成类似Google地图的俯瞰效果，相当于玩家站在云端观察整个大


游戏中的每个小村落都可以独立运转，当然你可以大肆破坏这里的原始经济


在城镇或野外，你可以做NPC能做的任何事，无论伐木还是锻造



每件物品都能在物品栏直观观看模型和数据


猛犸和巨人是中立的，除非玩家主动攻击，不然它们只会缓慢经过。当然，你会碰到狼……

陆，如果想去哪里就直接飞过去。更加奇幻的是技能栏。打开技能栏，玩家仿佛就像在仰望星空——每一个技能就是天上的一个星座，而每个技能的Perk就是某一星座里的一颗明星。这种设计不仅大气，而且更富有神秘感。

随着演示中主角的脚步，我们来到了第一个玩家可能遇到的城镇：Riverhood，这是一个山脚下的小镇，人口不多。游戏先是为我们展示了有别于前作的对话系统：对话时不再傻傻地将NPC的脸部放大，而是采用了宽松的拉近视角的设计，视角只是稍微拉近了一些，对话的时候玩家还保持自由，可以走动甚至离开。在城镇中游荡时，Todd Howard解释了游戏的经济系统，那就是每个村镇都有自己独有的经济来源和生态系统。Riverhood的支柱产业是伐木业，玩家可以参与其中，也可以破坏它们，然后就能看到这样做的后果——按照制作人的说法，比如某个村镇的经济来源是捕猎，而玩家将它周围的猎物都捕杀尽了，那么城镇的经济就会受挫，猎物的价格就会大增，也许这将是游戏中一项新的赚钱办法也说不定。

试玩中并没有展示是否可以马战，这一点在官网论坛也让玩家争论不休，大概没有人希望不加入马战，只是最终结果如何还要继续等待。


除了屠龙战的精彩绝伦，试玩还揭示了游戏的其他细节。如双持系统的进化，仿佛《生化震撼》中一样，可以一手盾、一手剑，也可以双手都是剑或一手魔法、一手剑（最强大的魔法需要双手配备，组合放出）。而龙吼技能的使用方式也揭晓了——它是由嘴“吼”出的。如何搭配这3种攻击手段，肯定是玩家在游戏里需要好好研究的。多达280个的Perk，让你的职业和战斗方式有了更多的发展方向。

较之前作，《天际》在游戏性上做了很多努力：增加地牢数量和种类，几百小时的支线任务，多分支的主线，城镇有独立的经济系统，锻造、砍伐、狩猎等技能的加入，等等。玩家的游戏方式有了更多选择：你可以做一个公会的领导人，也可以找一个小村镇每天打打猎，或开个铁匠铺。你可以在内战中扶植一方势力，也可以收起剑归隐山林和诺德人拼拼酒量，然后哪一天心血来潮般再次出山屠龙弑虎。

在冰封雪山下的天际省，玩家有无数种可能去缔造自己的传奇，并跟随这款无数人瞩目的RPG一起在历史上留名。P



神秘感爆棚的技能栏：每个星座对应一个技能，星座上的每颗星则是一个Perk



双手魔法的组合让魔法更加强大，也是有效区分纯法师和战斗法师的途径



冰霜符文可以作为陷阱施展在敌人行进路线上

虽然有日本人的时髦元素不断包装，《人类革命》看起来还是一款传统的“杀出重围”游戏——继承了系列的优点，也继承了系列的缺点。玩家刚上手时，会觉得游戏画面烂、手感软——好吧，这个系列从来不以画面为卖点，前两作几乎也无手感可言——谁让RPG要素太多呢

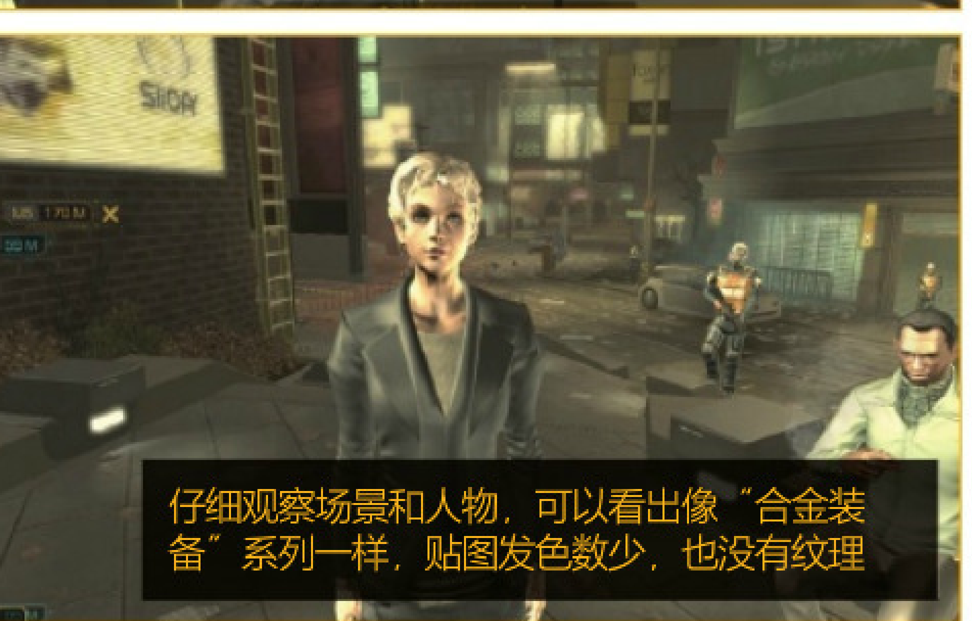
PC/PS3/X360

杀出重围 / 人类革命

Deus Ex: Human Revolution | RPG | Eidos Montreal | Square Enix | 2011.8.23


游戏中普遍采用橙色调，城市也不例外


棱角分明的角色，在光照下皮肤的明暗分布就十分明显


仔细观察场景和人物，可以看出像“合金装备”系列一样，贴图发色数少，也没有纹理

公布已经数年的《杀出重围——人类革命》从去年起狂放猛料，吸引了一大帮粉丝的热烈关注，当中不仅有欧美RPG爱好者，更少不了枪枪枪玩家的好奇目光。更出奇的是，这款游戏CG是Square Enix旗下一帮日本艺术家的作品，于是就连不少日式游戏爱好者都在那翘首以盼。而期盼中的最大一个蛋糕，不是E3的全方位展示，而是最近不小心泄露在网络上的一个内部版本，这个版本还处于Close Beta阶段，内容还很不完善，但毕竟可以让我们好好瞅瞅它长了什么个样子。

《人类革命》的故事设定在系列一代发生之前。一、二代那些神神秘秘的纳米技术还没开发出来。在2027年，《杀出重围》初代中事件发生之前的25年，能进行人体改造就是站在科技的最前沿了。人类会在自己身上安装一些机械附件，来增加自身的观察和战斗能力。当然，科技的新发展每每也让人恐惧，就像多利羊诞生时满世界的忧心忡忡一样，广大人民群众对此相当不喜闻乐见。底特律的市民就纷纷涌上街道，抗议这种所谓的改良。另一方面生化技术确实强大，在教育、医疗和军事领域都大有用武之地。各大研究机构都喜欢聘请保安公司（如现实里臭名昭著的“黑水”）为他们服务，而这些“雇佣兵”也可以乘机用新技术把自己武装起来。游戏主角Adam Jensen作为一名退役的SWAT，就被请到底特律的Sarif研究中心担任安保主任。他尝试了人体改造，也陷入了更深的阴谋里……

此次泄露的Close Beta版是基于Xbox 360的，从画面上来看游戏还未完成，现在版本的特效选项也比较少，游戏画面整体看上去发色数很少，画风有些像“合金装备”系列以及去年的雷作《阿尔法协议》——只不过主角要漂亮一些。除了画面，这个版本的过场动画也Bug多多，主角的战斗动作也没有调整完成。当然刨去这些瑕疵，游戏还是可以正常进行的，在一些完成度高的部分，Bug也没有这么多。

说完这个半成品的概况，我们回到游戏。故事从一帮牛皮哄哄的神秘组织Tyrants策划阴谋开始，在信息简报中，我们得知他们的密谋万事俱备，只欠东风，这东风就在主角供职的Sarif公司中。此时镜头一转，主角正在Sarif公司陪着美女科学家Megan Reed，游戏就从他们的眉来眼去开始。


端着枪是没法和NPC正常谈话的


黑暗组织正在策划阴谋


隆重推介的军方大首脑



美女科学家Megan Reed正在给Jensen介绍中心的情况

主角跟着美女走啊走，一路邂逅了比较讨人嫌的网管Pritchard以及公司大老板David Sarif。在一片祥和中，研究中心突然却遭到袭击。主角一路杀将过去，却遇到了Tyrants的生化改造人Jaron Namir。大家都知道弗利萨再强也是打不过超级赛亚人的，SWAT再强也打不过改造过身体的佣兵。Jensen于是被打得屁滚尿流，危在旦夕，Megan Reed也被掳走。

改造人没把主角大卸八块，但正义的朋友们管不了这些，七手八脚把奄奄一息的主角开膛破肚，重新组装成了武装到牙齿的生化人。另外，奇怪的是，对这场离奇的袭击，警方的调查草草了事，随便指认了一具烧焦的尸体，就说女主角完蛋了。于是Jensen只好自己动手丰衣足食，出马调查袭击背后的真相。

游戏的地图和任务体系与大多数RPG一样。地图大致分成“城镇”和“冒险区域”。“城镇”基本上是己方总部大楼、警察局之类的场景，玩家可以在此闲逛聊天、接受情报，然后登上直升飞机直奔案发点，进入关卡。在以前的演示视频中，我们一眼就能看到游戏在行进中不断在第一人称和第三人称间切换，在游戏中我们确实可以做到这一点——默认采用FPS的视角，按住鼠标右键就能贴住墙壁或箱子，等到换掩体时就能像《战争机器》一样翻滚到临近的掩体。这样的操作对潜行极为便利，玩家大可以利用花坛、箱子之类的掩体长驱直入。当然敌人也不都是笨蛋，看到玩家的蛛丝马迹就会跑来检查，背后被捅时也不忘最后惨叫一声提醒同伴——这时玩家就要准备把尸体拖到角落，否则其他敌人看到，必定一惊一乍，接下来肯定大动干戈。

在Close Beta版中，敌人的智商明显不是太高，而且一个个太过死心眼，看到主角逃到门后躲起来了，就痴心不改地在这个门口苦苦守候，其实玩家早就绕到他背后去了。敌人发现同伴的尸体时也一样大惊小怪，往往呼朋引伴来到现场，之后在那里聊得津津有味，趁着这当口玩家就能溜之大吉——反正游戏里的各区域不大，溜到下一个房间往往就没事了。

除了枪枪枪和潜行，还有黑客小游戏，用来破解电子锁和炮台。和《辐射》《阿尔法协议》比起来，《人类革命》的破解小游戏实在很简单，但玩家也要不断升级自己的Hack技能，否则8 Bit的CPU怎么应对人家电子锁里的16 Bit CPU呢？


研究中心的老板，他会不会是背后阴谋真正的主使呢？


研究中心突遭袭击


CG动画中主角被打得奄奄一息


这位女飞行员也是游戏中的重要角色，但试玩版中只有很少的戏份


背靠掩体开始射击


人物靠墙移动很方便，也很快餐



平时是第一人称视角，贴紧掩体后就自动改为了第三人称


游戏中也能盲射，但准头就……


通过对话，玩家可以选择当前任务的装备



升级界面，游戏中的升级就是“强化”你体内的各种配件

作为一款RPG，数值在游戏背后扮演了重要角色，以拖尸体为例，如果你的角色弱不禁风，那龇牙咧嘴也只能慢慢拖。游戏中角色成长采用加点制，但不采用传统RPG的技能树——Jensen不是被生化零件武装到了牙齿么——你要购点升级的，就是那些生化设备！这些生化零件的用处也五花八门，有提升速度的，有增加耐力的，有用于侦察隐形的，还有练轻功让自己脚步更轻快的……除了这些可升级零件，还有一大类部件是没法通过经验值升级的，例如许多潜行玩家爱用的暗杀技能，这个技能的使用耗费电池的电力，默认情况只有一节电池可以给自己充电……想必只有黑市才能买到更强力的电源。

多选择的对话当然是必备的要素，玩家可以用不同态度和策略对付NPC。对话系统相当友好，你的每种态度下都有个对话例句，像核心提示一样告诉玩家，你选这个主角应该说什么话。与“质量效应”不同，《人类革命》的对话选择比较传统，没法在对方说到一半时，你就打断他的滔滔不绝，但游戏另有一套自己的互动手段。如在第一关解救人质时可以和绑匪和解，让他们放了人质。但除了碰到匪首，施展三寸不烂之舌，之前一路上的小喽啰你也不能杀太多——否则大哥是一定会选择为小弟报仇的！同样，等你放了大哥，他临走时还不忘双手抱拳：兄弟欠你一个情，等江湖有难一定拉你一把！当然，放走了贼首特警们会很不爽，在那对你大吐酸水：姑息犯罪不可取呀不可取。

总而言之，虽然有日本人的时髦元素不断包装，《人类革命》看起来还是一款传统的“杀出重围”游戏——继承了系列的优点，也继承了系列的缺点。玩家刚上手时，会觉得游戏画面烂、手感软。另一方面，Cyberpunk风格的故事、复杂的剧情、多样化的人物培养、多种过关方式，这些优秀传统还是继承了下来。大动干戈还是潜行，玩家可以自己选择，技能、枪械、道具也为玩家提供了丰富的游戏手段。在试玩版最后一关的Boss战中，高难度下那个机器人几乎刀枪不入，但如果你活用电子干扰弹，一样可以四两拨千斤。这样其实对制作人员提出了比较高的要求，要想方设法不能让玩家一招吃遍天。

在试玩版的最后。主角离开了乌烟瘴气的底特律，前往新时代的魔都——上海，到底故事会如何发展，且看正式版慢慢分解。P

DS/PC/PS3/Wii U/X360

异形/殖民地陆战队

■Aliens: Colonial Marines■FPS■Gearbox Software■SEGA■2012

《殖民地陆战队》不白给，在电影第三部中出现的“Runner”异形也登陆了LV-426

在本年度E3展上，已经宣布6年之久的《异形——殖民地陆战队》公布了一段乍看上去毫不起眼的视频，这段视频60%的时间都是某人在屏幕前输入指令的画面，直到最后才有只异形在监视器的画面上一闪而过。然而，别被忽悠了，制作这段视频的人不但是内涵党成员，而且是“异形”系列电影的狂热崇拜者。

视频中我们看到几段很关键的文字：“登陆‘苏拉克’号战舰，侦察LV-426号殖民星球，报告你们的发现。”这些文字暗示，本作剧情与James Cameron的《异形2》、David Fincher的《异形3》这两部影史上的杰作有紧密联系。“苏拉克”号（Suraco）是《异形2》中女杰Ripley一行搭乘的陆战队太空战舰，《异形2》结尾处那场工业用外骨骼“Power Loader”与异形女王的战斗就发生在“苏拉克”号上。而在《异形3》开头，潜入“苏拉克”号的异形引发了火灾，导致Ripley等人乘坐的冬眠舱被抛出战舰，落入了发生那场生死追逐的外星监狱。

LV-426殖民星球则是“异形”系列电影最重要的场景之一。在《异形》中，Ripley等人的采矿飞船被吸引到这个星球，误入隐藏着异形卵的远古外星飞船，引发了第一场灾难；在《异形2》里，前往LV-426殖民的殖民者们又误打误撞地找到了那艘飞船，导致500多户殖民者几乎全部成为异形的寄生体。

随后的战斗演示还展示了更多怀旧因素：陆战队员们跌跌撞撞地来到了被称为“哈德莱的希望”的殖民基地。伴随着动态感应器经典的鸣叫声，一群异形工蜂袭击了猝不及防的陆战队员。当他们好不容易击退了这次袭击，又一只巨大的新型异形直冲过来。这种名为“粉碎者”的巨型异形不但有抗打击能力超强的甲壳，还同时具备直接撞毁一切障碍物的可怕破坏力。Gearbox说，这种异形在虫巢中扮演的角色是异形女王的贴身侍卫，与之前系列作品中的“禁卫队”异形十分相似。

接下来，这个可4人合作战斗的游戏又进入了更华丽的阶段。为了应对下一轮攻击，陆战队员们弄来了重型火力——基于工业用外骨骼的战斗型外骨骼Exo-suit。这种类似重型动力装甲的装备曾在多部作品中登场，能提供不亚于步兵战车的凶猛火力。不幸的是，这次他们遇到的是异形女王。在这个终极Boss的攻击下，陆战队员们溃不成军…… P


起重机大战异形女王，又一次对电影的致敬


玩过《殖民地陆战队》后，又有不少人会养成进房间就检查天花板和通风口的习惯


本作中异形的建模较以往精细了许多，头骨上的细节清晰可见

PC/PS3/X360

质量效应3

Mass Effect 3 | RPG | BioWare | Electronic Arts | 2012.3.6

装备了腕剑后近战无疑会变得更加刺激


E3发布会上宣布游戏支持Kinect


地球遭到袭击的场面被E3预告片反复渲染



实际游戏画面：立体战场将得到很好的展现

薛帕德（Shepard）躬身悄然躲入一段栅栏，在另一侧，一名士兵手持武器站立着。只见薛帕德迅速起身，迅雷一般抓住士兵后颈将他直接拽过栅栏摔倒在地，同时举起右臂从手腕处伸出一段橙色的光剑直刺士兵咽喉，将之击毙。没错，这依然是我们勇猛神武的指挥官薛帕德。薛帕德手里的光剑是从手腕上装备的Omni-tool（就是前几代用来查查资料啦，通个电话啦，或用来扫描物体的携带式电脑）中发射出来的，如同二代的散热弹夹一样，属于为了游戏性无视科学道理顺带自抽的设定，至于这坑怎么填，那就是BioWare自己的事了。总之，有把光剑在手会让战斗变得更加有趣，你可以学习“刺客信条”来场暗杀行动，将敌人一个个秒杀于阴影中。也可以顶着炮火冲到敌人跟前来场冲锋杀戮。归根结底，光剑丰富了游戏体验，也是制作组决定让“质量效应”的最后一作区别于其它射击游戏的一个特色。

不过，Omni-tool光剑属于战士的职业专属。BioWare解释说，每种职业都会有各自独立的Omni-tool变形，光剑就是战士这个职业的独有技能。其它职业不用觉得懊恼，因为，他们同样拥有可以媲美光剑的近距离终结技。

这就是《质量效应3》E3消息的一角。本年度E3展，《质量效应3》重装出席了微软和EA的两大发布会，不但公布了游戏的实际画面和演示，还宣布支持Kinect体感操作。《质量效应3》支持Kinect语音操作已经传言了很久。官方说法是，拥有Xbox 360和Kinect的玩家可以更完美地体验到这一史诗级的作品。通过Kinect，你能直接念出游戏中的对话选择，更好地诠释角色扮演这一RPG的核心元素。

战斗中还可以通过语音指令控制队友的行为，比如行动、施放技能。让战斗更加流畅，看上去也能解决了手柄按键过少无法对更多技能设定热键的问题。当然，并不是所有玩家都对体感感冒，不喜欢这种操作方式的核心玩家一定会觉得语音操作会让自己显得更傻。

继续最开始的话题，在系统上，BioWare展示的可不止暗杀那么简单。还记得《质量效应》初代里那些可以加装各种属性和效果的手雷吗？虽然这玩意数量过少且威力不大，经常缺乏存在感。但二代中取消了手雷设定，却让人觉得少了些


老队友Garrus依旧伴随左右


尸怪无处不在


制作组正在纠结是否公开塔莉的真面目


掩体射击的感觉会有不小的变化，整个战斗系统都被重新设计了

什么。三代中，手雷以常规形态回归——扔出去就爆炸，不会附带什么奇怪的效果，直接而且暴力。

武器自定义系统也在《质量效应3》中回归。二代里武器数量少到让人乏味，手里翻来覆去就那么几把枪，每次出勤还要再强制看一遍武器配置，让人倍感鸡肋，哪怕后期几个DLC新增了一些强力玩意，依然缺乏足够的选择性。三代中，自定义武器需要首先找到工作台。类似《死亡空间》，工作台提供对你手中武器的强化和改装。每把武器都有两个插槽可供强化，可以用来为武器加装各种配件，比如激光瞄准器，还可以调整武器属性、伤害或是射程。

《质量效应3》实际演示的第一段是在收割者基地的战斗。薛帕德需要找到一个爆破点引导诺曼底号摧毁这座基地。在经过一小段与赛博鲁斯士兵的交火后，薛帕德成功标记了爆破点，诺曼底随即投下一枚导弹。然而不幸的是，薛帕德脚下的平台受到爆炸的冲击垮塌，指挥官被摔到底层平台。在这时，恐怖的一幕占据了整个画面：一只巨大无比的收割者从刚才的爆破处爬出，它硕大的肢体横跨在薛帕德前进的道路上。同时出现的还有更多的士兵，身背喷气式背包宛如蜂群一般从“巢穴”中飞出。

薛帕德一路奋战，最终与队友汇合，坐上一架Geth族载具（应该是由二代队友“军团”驾驶的），操控起车上的炮台。载具飞速离开，薛帕德则朝着追来的巨型蝎状收割者猛烈还击。在交火了一阵后，穷追不舍的收割者被击倒，可是，没过多久，这家伙又爬了起来继续追击。薛帕德重新展开炮火，演示在这里就结束了。

E3展示的第二段试玩讲述的是Garrus、Liara和薛帕德一同前去一颗怪石遍布、飞瀑百丈的外星球，营救被囚禁在那里的克洛根族女皇。在这里可以见到三代的另一个新特点，那就是除了身边的队友，薛帕德还可以接受来自诺曼底号以及船上众人的远程协助，而不像以往那样，在离船后就只能和两名队友相依为命。在这里，薛帕德除了身边的Garrus和Liara外，还可以与Mordin、Legion甚至Joker相互协助，为游戏性增添更多色彩。在演示最后，众人遭遇到了一台由敌人操控的大型机甲。在这里，制作人透露，薛帕德可以射穿机甲的驾驶室杀掉坐在里面的驾驶员，然后爬上去夺取机甲控制权，反过来对付敌人。

游戏的最后一段演示回到了地球，薛帕德和安德森（Anderson）正准备在收割者肆虐的惨境中杀出一条生路。这是三代的一段重要剧情，展示出史诗般的大规模战场，随着身旁不断倒塌的建筑和连续不断的爆炸声响，整个世界都在崩溃。安德森通过无线电联络到了诺曼底号，而这时，两人发现自己被如潮水一般涌来的新怪物——食人怪（Cannibals）所包围，不过最终诺曼底号及时赶来将两人救走。

BioWare的这次重新亮相不像《龙世纪Ⅱ》那么令人失望，《质量效应3》获得了IGN等媒体评出的最佳RPG大奖。老品牌的魅力仍在，故事也越来越渐入佳境。几段演示让人很兴奋地看到BioWare如何设计出如此让人惊讶的大场景。玩家在《质量效应3》中不再会沉闷地在一间又一间的小房子里玩捉迷藏，相反，你正处于战场中心。巨大无比的收割者缓慢地在不远处前行，发射出威力无比的光束将与之相比宛如飞虫一般的防卫舰队烧成灰烬，残片落入水中溅起片片哀悼的水花。一切都栩栩如生，伴随着系列一贯优质的音乐，很快就能将你拉入故事中，与薛帕德共心跳。P



《魔戒——北地之战》的主旨是和真实的玩家组队战斗，Snowblind Studios也为游戏设计了各式各样的多人游戏方法。包括支持两到三名玩家的局域网和在线模式，以及两名玩家使用一台机器分屏游戏，而且玩家可以随时加入和退出

PC/PS3/X360

魔戒/北地之战

The Lord of the Rings: War in the North ARPG Snowblind Studios Warner Bros. 2011.11.1



“矮人—人类—精灵”冒险三人组



矮人战士总是战斗在最前方



擅长远程攻击的精灵MM也是可以双持的

在中旬刊上次的前瞻中我们提到，《魔戒——北地之战》与同类游戏最大的不同就是它足够血腥。除此之外，本作还有一大噱头就是将托尔金笔下的奇幻世界完整地展现在玩家面前，而非以单独某部“魔戒”电影或小说改编而来。为此，制作组Snowblind Studios与新线影业和托尔金遗产基金会（The Tolkien Estate）保持着密切的合作，后者还为本作撰写了新的剧情，以确保游戏中的各种细节设定都符合原著的世界观。

本作的背景仍是弗罗多和山姆为了拯救中土而前往魔多与索伦战斗的年代，情节来源于原著中甘道夫口述的一段故事：“随着索伦在北方占据的肥沃土地越来越多，他散播的邪恶也越来越强大。不过多亏了几位英雄的阻挠，他的计划一直没能得逞。”所以玩家此次扮演的主角不是那些赫赫有名的英雄们，而是由“矮人—人类—精灵”组成的冒险三人组——矮人Farin、游侠Eradin和精灵Andriel。

由于本作强调的是组队战斗，所以最好的方式就是连线寻找别的玩家与你一起加入对抗索隆的战斗。如果选择单机模式，其他两名队友将由电脑的AI负责，玩家也可在游戏中的主要城市切换所操纵的角色。每名角色都有着截然不同的游戏体验。比如说矮人扮演的是“坦克”的角色，在近战中有着得天独厚的优势。矮人的特技之一就是“战争之嚎”（War Cry），可以将敌人的火力全部转移到自己身上，以确保同伴免受伤害。这个技能同时还附带击晕效果，霸道的是，在目标被击晕的状态下，我方继续攻击他仍会受到伤害。但是，不同于以往游戏的是，矮人的近战攻击威武并不意味着他在远程方面就一无是处——只要装备强力的武器，矮人的远程杀伤力同样惊人，只不过为了游戏的平衡性考虑，强力武器的弹药往往数量稀少，需要玩家有效地利用。

作为一款动作角色扮演游戏，《北地之战》强调简单而流畅的操作方式，战斗时玩家只需连按鼠标就可以作出一段漂亮的连击。在你攻击敌人时，角色的头部上方会出现一个状态槽，尝试用不同的招式攻击敌人会增加状态槽的充填速度，尤其是打出致命一击时效果更好。当状态槽充满时会触发“英雄模式”（Heroic Mode），此时玩家的攻击力将会翻倍，战斗过程也变得更为血腥，还会出现鲜血四溅的终结动作，同时伴随时镜头特写，


只需连按鼠标就可以作出一段漂亮的连击


打败Boss每个职业都会获得相应的套装


电影中熟悉的人物都会作为NPC出现在故事里


尝试用不同的招式攻击敌人会增加状态槽的充填速度，尤其是打出致命一击时效果更好。当状态槽充满时会触发"英雄模式"

视觉效果还是挺震撼的。

当然，这是RPG，角色可以成长。当你升级后，就可以提升角色的各项属性值，包括力量（增加近战伤害）、意志（增加魔法伤害）、敏捷（增加远程伤害）和耐力（增加生命值），同时还会获得新的天赋和技能，就连所使用的武器装备也可以得到强化。此外，每个职业都有些许独特的能力，比如矮人，可想而知他们能够侦测到隐藏的门和宝箱，这在冒险过程中可是一项相当实用的技能。

按照Snowblind Studios一贯的风格，属性和技能不是培养角色的关键，装备才是。根据所装备的防具，特别是武器的不同，同一职业的角色在不同时间里的战斗风格也有较大变化。同时，为了避免在装备分配上出现不必要的问题，3名连线游戏的玩家每人只能扮演一种职业，也就是说一名玩家选择了矮人战士，那么其他玩家将不可选取了。在冒险的过程中，打败Boss或是找到隐藏的宝箱，每名玩家都会获得相应的职业套装，虽然有些不自由，可也从根本上解决了装备分配的问题。

E3的试玩是以精灵的视角来进行的，这位女杰不但擅长远程攻击，还拥有强力的法术。试玩版的场景是一座古老的城堡，四处潜伏着索伦的爪牙。在战斗过程中我们发现，精灵的法术比远程攻击有效得多。大多数时候都是使用各种攻击魔法对付如潮水一般涌来的敌人，直到魔法值耗尽才象征性地拿出弓箭等远程武器射几下（和矮人的近战攻击一样，弓箭可以附带眩晕效果）。精灵还有一种范围恢复魔法，站在护盾范围内的我方角色都会得到治疗，相当实用。

在试玩版中，玩家有5次召唤巨鹰（Beleram）前来助战的机会，由于次数有限，往往是到弹尽粮绝或受包围时才会使用。玩家可以在空旷地带随时召唤巨鹰，但召唤它需要使用羽毛，羽毛可以在冒险的过程中找到。召唤后巨鹰从天而降滑翔至战场，震飞附近的敌人，以横扫千军之势为我方突出重围，在面对海量的兽人时尤其有用。在对付巨魔时，它会像抓猎物一样，把巨魔抓至半空，然后扔下。此外，巨鹰还能撞开城墙。但玩家无法直接操作巨鹰——它完全是由AI控制的。

Snowblind Studios也为游戏设计了各式各样的多人游戏方法，包括分屏游戏。合作就是这样，如果没有朋友的加入，你的北地冒险也会失色不少的。P


召唤巨鹰（Beleram）前来助战


巨鹰从天而降，滑翔至战场


敌人的最后下场，哈哈，我喜欢

PC/PS3/X360

掠夺者2

Prey 2 FPS Human Head Studios Bethesda Softworks 2012

这是星际时代的赏金猎人传奇，也是大宇宙主题的外星GTA故事



《掠夺者》原作的氛围有点像《星际传奇》（The Chronicles of Riddick）



很是惊悚的先行预告片



地球航班踏上了不归路

人头工作室在2006年制作的《掠夺者》（Prey）算不上一流名作，但它拥有独特的关卡设计。阔别近5年后，“人头”用一部高空惊魂的真人电影作为先行预告片，宣布《掠夺者2》正式到来，其实这部作品已经秘密开发了近两年了。

前作《掠夺者》是个人类大战外星人的故事。出身印第安切诺基部落的美国青年Tommy某日在女友的酒吧消遣时，意外遭遇到了外星人绑架事件。为救回心爱的女友，他勇敢地向异星势力发起了挑战，不仅轰翻了八条街，还直捣外星人老巢。游戏在此处特意安排了伏笔：在直捣老巢的途中，他获悉有架名为Seajay Air 6401的民航客机也落入了外星人的魔掌，至于其上面所搭载的乘客的命运则无从知晓。没错，你猜中了，续作的故事，也就是先行预告片中的情景正是续作故事的开始。

联邦法警Killian Samuels是Seajay Air 6401上唯一的幸存者。当时，Seajay Air 6401被外星人母船“球体”（Sphere）的强大引力所俘获，由于无法控制着陆，飞机直直撞毁在后者的甲板上，只有Killian独自一人拼死得以逃生，惊魂甫定的他很快发现更加悲剧的事还等在后头：外星人只喜欢用武力来表示它们对异族的热情与友好。Killian只得拔出自己的佩枪孤军奋战，但终归寡不敌众，很快他就被外星人放倒并击晕，不省人事。

接下来究竟在Killian身上发生了什么制作组并未给出交代，只告诉我们Killian再度于游戏中露脸是在一个名为Exodus的星球上，并作为当地仅有的人类拥有了一份特殊职业——赏金猎人。根据制作组的说法，Exodus是个混居有多种外星文明的星球，它的奇特之处就是星球本身没有自转，这个星球的一半地域永远是白昼，而对应的另一半终日为黑夜笼罩。但和地球一样，沙漠、峡谷、平原，多种地貌分布在星球上，在人口密集地带，与一些科幻电影里的经典场景（如“星战前传”系列里的共和国首都Coruscant）类似，你会看到摩天大楼鳞次栉比、车水马龙川流不息的繁华景象。

有别于一代的关卡制，《掠夺者2》采用的是GTA Like的开放环境，游戏里的玩家可探访的地带之广阔不亚于“刺客信条”里的罗马，城市里可以互动的建筑也相当多样，你可以自由出入酒吧、夜总会、车站等诸多设施，在场景细节的上也


这就是"球体"，在《掠夺者》中已经华丽地出场过


前联邦法警，现在的赏金猎人


GTA的类似故事将发生在繁华的外星城市


Exodus城市街头，各种不同种族的智慧生物

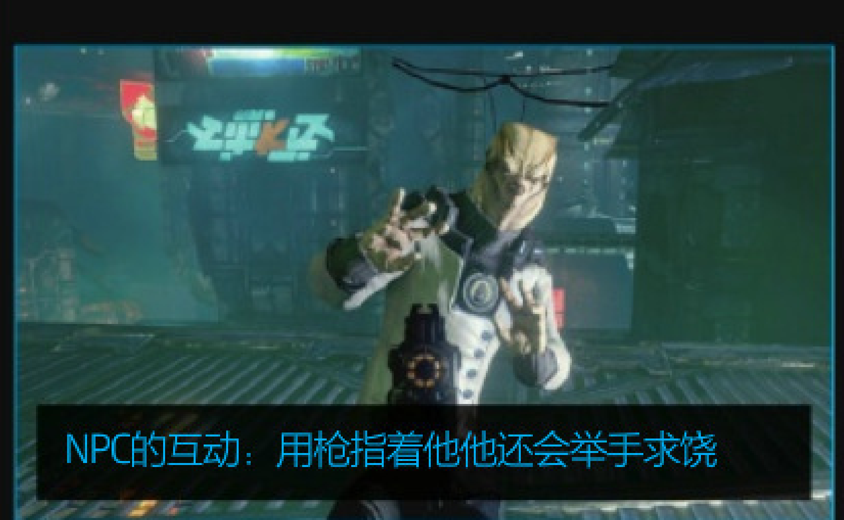
相当为玩家考虑，比如身处夜总会时你甚至能欣赏到外星舞女的表演！

几乎所有场景里的NPC都可以与玩家发生互动，比如杀死NPC夺取后者身上的财物——如果你真想这么干的话，当心天上的巡逻机器人，被它看到会导致你上警察的通缉名单；或是向他们询问各种情报，此时你得收好自己的武器，因为没人会对一把瞄准自己的AK无动于衷。游戏里还有一个声望系统，用来衡量玩家在Exodus的所作所为，NPC将据此来决定对待你的态度。

作为一名赏金猎人，Killian每天的生活充斥着各种悬赏追缉任务，同形形色色的危险人物打交道对他来讲是家常便饭。玩家如果成功捕获一名悬赏对象，可根据客户预先提出的要求立即现场处决，或用能量力场将之禁锢后通过传送系统移交给客户。当然，一些悬赏对象也可能会花比赏金更多的钱来为自己赎身，遇到这种情况时你可以自由选择接受与否，不过单方面违背商业合同条约会直接对你的声望造成不良影响。你还能顺便拷问悬赏对象，逼他吐露有价值的情报（如弹药或金钱的储藏地），但悬赏对象很可能会因招架不住而突然死亡，最好三思而后行。

与"星战"里的同行、人气角色Boba Fett一样，Killian也是一身高科技武器装备：已知会登场的武器包括狙击枪、手枪、霰弹枪等，它们都有不止一种弹药配置（你可以酌情为之换上高爆子弹或燃烧弹等特种弹药）；副武器有肩持微型飞弹发射器等，反重力炸弹爆炸还会释放能量波，让敌人强制悬空，特别适合用来对付那些喜欢躲在掩体后打枪的家伙。玩家可以即时切换主副武器，副武器的调用方法与《生化震撼2》里的超能力如出一辙，只要弹药充足，你完全可以做到主副武器同时开火。

装备方面，一个观察装置能扫描所有他看到的外星生物的身份信息，主要用于甄别悬赏目标；气垫悬浮靴子可以让Killian跳得更高，或借此短暂浮空一段时间。玩家手中的武器和装备均可付费升级，变得更强——《掠夺者2》里将出现20种装备，及40种可升级项目。尤为值得一提的是，Killian还是名跑酷高手，他能不限时间场所地使出像爬墙、滑铲、荡摆这类高难度动作，它们在追赶悬赏目标或逃跑时都至为关键——这可能让你想到了《镜之边缘》。P


NPC的互动：用枪指着他他还会举手求饶


不可避免地和这些外星生物发生战斗


用能量力场禁锢猎物，接下来如何处置你有很大的自由

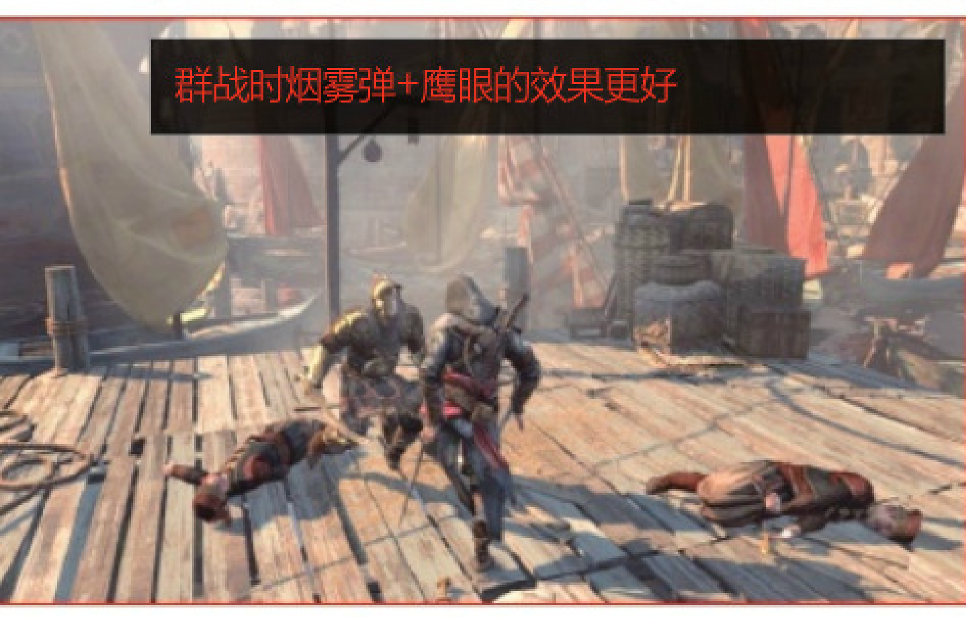
PC/PS3/X360

刺客信条/启示录

■Assassin's Creed: Revelations■ACT■Ubisoft Montreal■Ubisoft■2011.11.15

由于背景的改变，多人游戏的职业也全部做了更换，目前已知的8个职业分别是：哨兵（Sentinel）、保镖（Guardian）、投弹手（Bombardier）、先锋（Vanguard）、十字军战士（Crusader）、执事（Deacon）、土耳其小丑（Ottoman Jester）以及土耳其医生（Ottoman Doctor）。显然，名字和身份虽然全部换了，但其中很多职业在前作中都有类似的同行


强大的机关炮，可以瞬时将周围变成火海


群战时烟雾弹+鹰眼的效果更好


钩刃的使用扩大行动范围与效率

除了对新主机和体感、休闲游戏倾注的极大热情外，E3上Ubisoft把巨大的精力都放在了《刺客信条——启示录》的宣传上。他们首先公布了一个动作场面眼花缭乱、动画水准几可乱真的CG预告片，此外还有精彩的单人和多人Demo展示。

单人Demo的故事开始于1511年，在伊斯坦布尔的码头附近，玩家控制的Ezio首先去和本地的刺客大师Yusuf Tazim接头，从他手里得到了一种新式炸弹，在后面的流程里，Ezio就用这个土制的家伙直接炸塌了码头的一座灯塔。如此强力的大杀器并不在Ezio的常规武器库里，Ezio便携的武器仍旧以巧取胜，如在面对多个敌人时放出烟雾弹，再切到鹰眼模式里挨个暗杀他们；有些场合更适合用小型炸弹从远处炸昏敌人，造成混乱——Demo里，Ezio就是这样混进港口的。

港口停留着许多大型船舶，Ezio的新武器钩刃发挥了作用，凭借它可以在船只的缆绳之间滑行，瞬间就来到一群看晕了的敌人面前。一阵没有悬念的杀戮后，Ezio操纵船头的“机关炮”向周围的敌对船只扫射（效率比《兄弟会》中的大炮可高多了），很快这里就是一片火海。接下来需要快速逃离自己的这一片杰作，这时是熟悉的平台跳跃环节，Ezio轻盈地在船只桅杆、甲板间穿梭，跃过水面上漂浮的残骸，最后沿着一条船头细长的突出物，他跳进港口里唯一没有被破坏的一艘大船，在那里正有人等着送他逃离奥斯曼帝国的首都。这段精彩的流程展示了炸弹、钩刃的新特性以及更繁多的战斗动作，惊险的情节似乎告诉我们，每一代“刺客信条”都会带来一点意外的惊喜。

在多人模式上，E3上已经可以试玩对战模式。总体来说，这一代的多人游戏只是将游戏地图完全更新，玩法上的更新不算很多，顶多就是些细节的调整。多人游戏部分的制作人Andreane Meunier介绍了一些主要的改进，比如对前作中使用起来有些繁琐的击晕技能的强化，以便更好地躲避攻击；更人性化的锁定功能；钩刃等新式武器的加入；奖励点数分配方式的微调，以便更有利于团队合作；等等。此外，本作的多人模式允许玩家在地面上设置陷阱。

《刺客信条——启示录》集合了Ubisoft旗下8个工作室合作的结晶，就算为了一个刺客故事的最终答案，它也是今年冬季不可错过的AAA级大作。

只有SWAT队员和FBI探员有火眼金睛。如果47在他们面前做出可疑动作，一样会在第一时间被对方认出——就像在“刺客信条”多人模式中那些因为行动明显异于常人而屡屡被杀的菜鸟那样

PC/PS3/X360

终极刺客/赦免

Hitman: Absolution ACT IO Interactive Square Enix 2012

在历经5年的“闭关修炼”后，曾经叱咤风云的光头杀手——代号47再度出山了，他所熟悉的那个世界已经物是人非了：培养过自己的杀手组织“The Organization”现在变成了敌人，他最信任的人（CG预告动画已经暗示，这个人可能就是Diana），现在也背叛了他。不仅如此，代号47的粉丝中有不少人成为了其他走娘炮路线的杀手的精神俘虏。面对这一切，沉默刺客操起那对标志性的银色M1911手枪，要用暴力和鲜血在世人面前重新书写自己无可代替的形象。

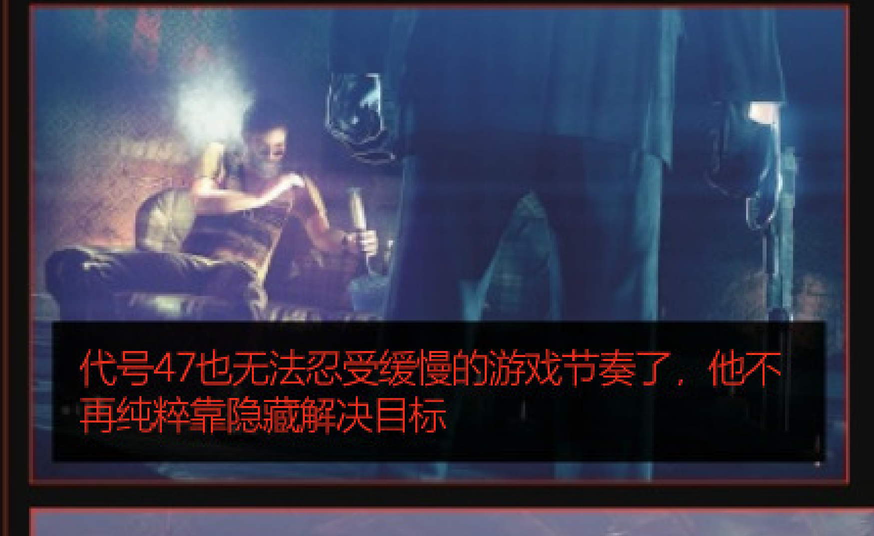
但还是忘记以前的代号47吧，也忘记类似解谜游戏的不断尝试和不断失败。从游戏方式上来说，新作《赦免》同前作的联系已经相当少，它借鉴了“细胞分裂”的光影潜入机制、“波斯王子”的飞檐走壁，以及第三人称动作/射击游戏的流行成分。叙事结构也有变化，《赦免》的关卡不再由一份份合同所构成的独立Case构成，游戏自始至终都在讲述47如何摆脱“The Organization”的追击，最后上演逆袭大戏的全过程。

制作组在E3上展示了一段试玩，47在芝加哥的一家图书馆调查时，被闻讯赶到的警察里三层外三层包围，他可以潜入和暴力两种方式突出重围，即便是选择系列玩家更钟爱的前一种方法，过程也不轻松，因为47最神奇的变装特技的使用受到了严格限制。现在他需要靠掩体和黑暗作掩护，将正在搜捕自己的警察一一放倒。

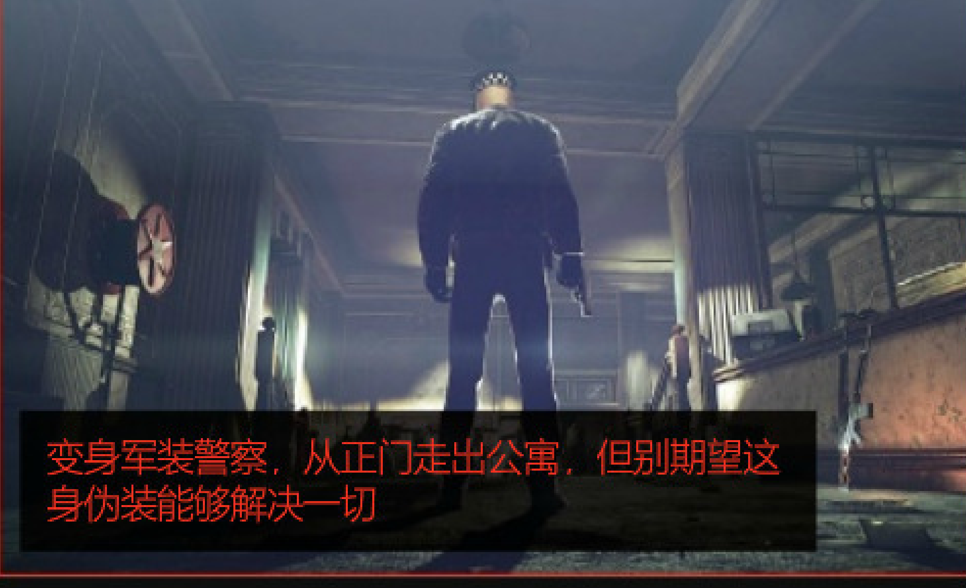
《谍影重重》主角Jason Borne“就地取材”的战斗风格，在重装上阵的47身上也得到了一定体现。他可以将墙壁上裸露在外的电线拽下来，作为勒人用的道具；还从新锐刺客Ezio那里偷学了“鹰眼”技能，发动被称为“本能”（Instinct）特技。你可以通过高亮方式识别场景中的可互动物品，敌人正在进行的行动路线和警戒状态也一览无余。

本作变装术的威力自然直线下降，但不代表“扒衣服”的绝活不存在：在47从图书馆天台跳跃到旁边一栋公寓楼的顶层后，他打倒了一名警察更换衣服。在大楼居民的强制疏散中，47混杂在撤离的居民人流中来到了大街上。

虽然单纯的变装骗不过敌人，但同人群结合到一起效果就完全不一样了——警戒条会根据敌人与自己的距离和人群所带来的掩护状况发生动态变化。哦，Ezio表示这十分亲切。


代号47也无法忍受缓慢的游戏节奏了，他不再纯粹靠隐藏解决目标


东方式的有爱场景，中国式的近战功夫


变身军装警察，从正门走出公寓，但别期望这身伪装能够解决一切

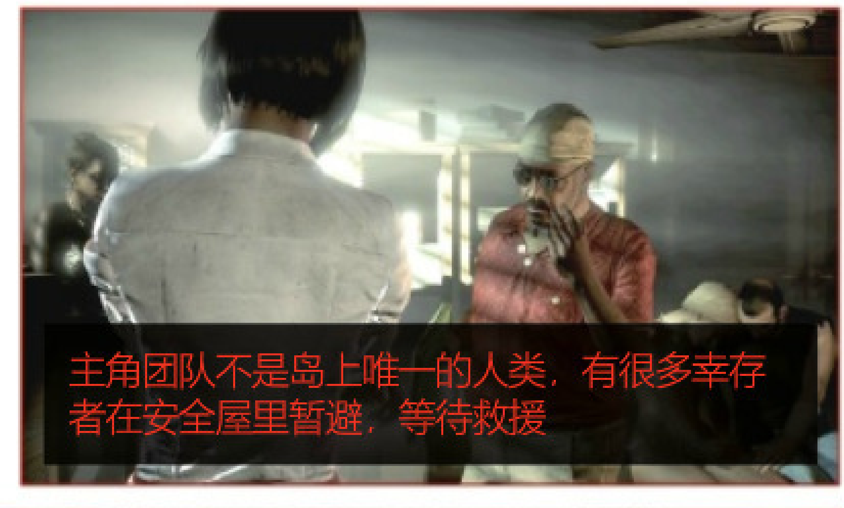


PC/PS3/X360

死亡岛

■Dead Island■ACT■Techland■Deep Silver■2011.9.6

被围攻的主角们，图中已经出现了本作的第三位主角——Logan，一个强壮的美式橄榄球手


主角团队不是岛上唯一的人类，有很多幸存者在安全屋里暂避，等待救援


游戏中有枪，但无论是弹药量还是威力都严重不靠谱


射击时是标准的“右键瞄准”

上次《死亡岛》再度宣布的时候（之前已经有3年没有听到过这款游戏的消息），Techland用一段构思巧妙的CG预告片将观众们Shock了半天。3个月后，它们就在E3大展上拿出了Demo，并宣布游戏会在9月发售，开发进度堪称神速。正如此前玩家推断的那样，《死亡岛》相当于一款肉搏版的《求生之路》，还融入了流行元素，比如沙盒结构和RPG成分。

先让我们来看一看游戏的基本操作（基于Xbox 360手柄）：由于是一款强调冷兵器使用的“主视角动作游戏”，而随手捡来的“武器”又存在损耗度的设计，为了避免让玩家打着打着就只能以赤手空拳的方式面对僵尸大军，制作组赋予了玩家携带更多武器的权限。更换武器时先按住RB键激活一个环形菜单，然后用LS摇杆选中其中的一种。

看起来严重不靠谱的“要你命3000”系列武器，从餐刀、雨伞到高尔夫球棍无所不包。右扳机键（RT）控制当前装备的主武器的攻击动作，只要你按下RT键，无论命中与否都会消耗屏幕中下方的耐力槽。你使用的武器越重，则每次攻击对耐力的消耗也就越多，一旦这个槽见底，主角就会暂时失去战斗和移动能力。耐力槽的消耗和恢复速度也因人而异，Sam B可以挥舞一支大锤狠砸数次而面不改色心不跳，换了华裔女服务员Xian Mei，只要砸一下就会将自己给累得半死。另外我们还注意到，即便是跳跃和疾跑，也会消耗主角的耐力——这实在有些令人不爽。

LB键控制着4名主人公的通用技能——踢腿，这是游戏里唯一一种不消费耐力的招式，当然攻击力也微乎其微。踢腿的主要功能是造成敌人的受创硬直，如果你先前已经将僵尸打翻在地，那么此时对着四脚朝天的它们出腿，主角就会自动做出踩踏动作。左扳机键（LT）的用途是将当前武器作为飞行道具投射出去，无论是轰鸣的电锯还是一把匕首，都可以拿起来狠狠砸向敌人，并且还能从僵尸身上将它们取回来循环使用。

同“死亡空间”类似，《死亡岛》也将“肢解”作为指导思想。每一种僵尸都有自己的弱点。在同灵敏度较高的品种缠斗时，需要首先斩断他们的双腿，否则就算跑得再远也会被追上。一些大块头僵尸会挥舞消防斧、开山锤这样的重武器，同它们交锋时的首选策略是用大刀切胳膊，这样就解除了它们80%的战力。

栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/Tingting

PC/PS3/X360

生化危机/浣熊市行动

■Resident Evil: Operation Raccoon City■TPS■Slant Six Games■CAPCOM■2011

13年后，这辆燃烧的卡车又一次成为了浣熊市故事的开始。在E3上，《生化危机——浣熊市行动》公布了一段官方CG动画，除了原来的渗透能手Vector、侦察兵兼精确射手Spectre、爆破手Beltway、医护兵Bertha四人组外，又有两个新可选人物（还都是美女！）登场，她们分别是疑似队长/突击手的Lupo和貌似能提取生物武器样本，甚至控制某些生化武器的生化专家Four-Eyes。当然CG并不是重点，对玩家而言最重要的东西始终是游戏的实际表现。而这个时候就有国际友人应运而生拍下了游戏的实际战斗画面

很显然，《浣熊市行动》打起了怀旧牌：游戏流程从《生化危机2》的片头里昂与克莱尔二人相遇之处开始，里昂欲带着克莱尔乘车逃生，却被一个遭到T病毒感染的卡车司机搅了局。失去控制的大卡车径直冲向了里昂和克莱尔所乘坐的警车。二人分别跳车逃生，却被烈焰分隔开来。正当他们隔着火海呼喊的时候，新一代“生化危机”的主角们降临了。

伴随着游戏中队友发出的“瞄准四肢打”的提示，防毒面具四人组在越肩视角下高速逼近了刚死里逃生的里昂和克莱尔。他们还没来得及动手，就有一票T病毒感染体挡住了道路。目前版本下敌对生物攻击性非常低，就像一群东倒西歪的醉汉，几乎不能构成阻碍。在一阵不堪入耳的枪声后（音效真的很差哟），四人组轻松全灭了丧尸群，继续追击两位幸存者。

当然这种战斗力只有5的敌人显然无法充当游戏的主要反派，于是接下来四人组遇到了舔食者群。相比在《生化危机2》中威风八面各种斩首贯脑的同类，这批攻击性依然不强的舔食者表现得十分温文尔雅，其主要行动就是趴在地板或天花板上昂首挺胸。只有一头舔食者不堪忍受四人组的骚扰用舌头卷住了一名队员，随后便被乱枪轰下。

击溃舔食者群并补充了弹药后，四人组终于遭遇了真正的对手——前来调查病毒爆发原因的美军特种部队。这批美军有的潜伏在远处楼顶射击，只能通过闪红光的激光指示器来判断其方位；有的直接一头冲上来用格斗刀发动近战攻击。精确射手Spectre在躲避近战敌人时，还得寻找机会用步枪射击远处的敌人。几个回合后演示者所操作的Spectre被击倒，画面上浮现出熟悉的“You are dead”字样。

从视频来看，《浣熊市行动》在系统上借鉴了《死亡空间》《求生之路》，越肩视角下的战斗既方便了瞄准，又能充分地展示四人组那一身酷得一塌糊涂的装备。但与大多数“生化”粉丝期待的不同，游戏重心似乎不是“在丧尸包围中火力全开杀出血路”，而是“不惜代价完成灭口任务的同时顺手拍死几只路过的变异苍蝇”——最强力的敌人不是丧尸，而是在前作中充当人肉布景的美军部队。

游戏目前完成度不高，让人对最终的品质有所担心。考虑到Slant Six Games以往作品的“囧囧有神”，它会囧么？它不会囧么？


制作组是HK控，两名队员分别拿着HK公司生产的特种部队型G36K和巨型化的MP7


武功再高也怕炸弹！Beltway的最主要价值就是提供种种大杀器



显然，Umbrella开发出的生物武器猎杀者也卷进了这场战斗

PC/PS3/X360

使命召唤/现代战争3

■Call of Duty:MW3■FPS■Infinity Ward/Sledgehammer Games■Activision■2011.11.8

E3上Activision还高调展示了CoD的在线对战增值系统——《精英》（Elite）。它相当于CoD玩家们的“社交网络”，除了满足对战需求，还提供配对、战队组织、比赛数据分析、录像上传等功能，对CoD用户资源的整合和巩固意义重大。当Activision宣布《精英》会集成在MW3中发售后，在短短3天内有超过1000万名玩家申请参与于7月14日开始的公开测试，其中的幸运者将有机会参与CoD历史上的又一次重大变革。《精英》的本次公测基于《黑色行动》（Black Ops），PC正版用户和主机玩家可以DLC方式将《精英》下载到硬盘中，未来它将是5款射击游戏的通用对战平台，只要你玩CoD网战，就绝对离不开它！


系列中第一次看到“德尔塔”部队参战


E3发布会上正在展示的潜水关


浮出水面，护目镜里一片狼藉的纽约

我的队友在前方不远处倒地呻吟，刚刚布设的那支无人机枪塔的枪管已经射得通红，而敌人的攻势丝毫没有任何减弱的迹象。枪林弹雨让人产生了退缩的念头，但主宰着这个战场的是“不前进就死亡”的铁律。在一片血红中，“我”拾起满地敌人遗留的武器，面对几乎要塞爆屏幕的敌人疯狂开火，之后，倾倒的镜头宣告游戏结束。作战数据显示“我”与同伴总共击退了敌人8拨疯狂的攻势。此时Activision的工作人员在一旁提醒：“只要再守一拨，你才能通关。”

如果光看上文这段介绍，也许你不会想到这说的是E3上平庸到极点的《现代战争3》。从20分钟纽约反击战（Black Tuesday）的实机演示来看，显然MW3的单人战役质量堪忧，GameTrailers网站上这段视频5.9分的平均得分，也说明了玩家们的态度。然而，单机早已经不是CoD的重点，它只要能满足一下热闹就行了，大家看重的是多人模式的设计。Activision也用改进后的“Spec Ops”模式和全新的多人对战平台，向玩家们宣告MW3依然有它的品牌价值。

Spec Ops的合作生存模式类似于时下在FPS中非常流行的“持久战”：玩家需要同一名战友合作抵挡9轮潮水般的攻势。第一拨是用手枪去对抗手持霰弹枪的士兵，拨数越往后，敌人的数量越多，装备质量和攻击欲望越强。到第三拨后，军犬将会参战；第五拨后“狗狗”会升级为自爆犬，扮演起“旺财牌土制精确制导炸弹”。越来越多身穿重型防弹衣，且有重装备支援的敌人会加入这场攻势。

下一拨敌人登场前的间隙用于补给，除了子弹是免费刷出来的，高级装备都要拿上一局中赚到的真金白银去购买。其中像火神炮、XM-25空爆榴弹发射器（在单机演示的纽约证券交易所大战中已经登场）这样可以赋予主角以一当百能力的神器，售价将是非常高昂的。攒不够钱也不要紧，你可以购买无人机枪塔、阔刀定向雷、遥控炸药这样的“一次性”防守装备，将它们安装在地图上的重要部位，将犹如蝗群一样的敌人杀得人仰马翻。

Activision给MW3订出了2000万份的销售目标，即使EA通过《战地3》赢得了掌声和鲜花，似乎也无法阻止玩家的惯性——MW3目前的预定数量比创记录的《黑色行动》还要高，枪枪枪什么的果然只有想不到，没有做不到。



PC/PS3/X360

战地3

Battlefield 3 FPS DICE Electronic Arts 2011.10.25



PC版所呈现的真实得让人窒息的光照效果，在主机版中肯定要大打折扣

尽管《战地3》在销量上秒杀《现代战争3》（MW3）的可能性微乎其微，但在E3掀起大战上的FPS游戏“双雄会”上，《战地3》着实秒杀了后者——它总共获得了10项媒体奖提名，将以往属于“现代战争”的风头抢了个一干二净！

除了通过沙漠坦克战关卡演示“Thunder Run”来显示本次单机任务的质量以外，玩家最关心的多人模式设计也在发布会上首度揭开。游戏的职业系统相对《叛逆连队2》做出了一些细微改变，现在的4种职业如下：具有战场复活和丢医药包道具能力的医务兵；装备有战术手电，能够维修装备的工程兵；擅长重武器，在战场上充当移动弹药箱的支援兵（制作组还为这些提供火力输出的猛男们新增了一种新道具——双脚架，将机枪架设在固定位置后，稳定性和精度就会大大提升，但在架设过程中玩家无法攻击敌人，且射界此时会被限制为90度）；最后一种职业是视力超群，可以为队友提供宝贵情报的侦察兵。

在非公开展区中提供给媒体试玩的多人地图名叫“地铁行动”（Operation Metro），场景设置位于巴黎，游戏方式基于Rush模式，要求进攻组一路完成既定目标，大地图上的其他区域才会向玩家打开。在刚刚开始的时候，16人的进攻小队出现在一条只能容纳轻型装甲车通过的狭窄小巷中，经过一系列激烈的街头巷战，玩家的最终目标是攻入巴黎的地铁系统。“寒霜2”引擎在场景破坏方面的强悍威力得以展现：小队既可从车站杀入隧道，也可召唤空军投放JDAM（联合攻击弹药），从隧道上方地面炸出一个“天坑”鱼贯而入，肃清这里的俄军残敌。

在新增动作方面，卧倒动作的使用相当严谨，想趴下的前提是你此时有足够的空间，以前人物模型“嵌入”墙壁和掩体的事情是断然不会发生的。多人模式中的近战系统不会像单人演示那样花哨，两种肉搏动作：其一是按下Melee Attack对应按键，直接用匕首快速刺向对方，一旦中招就会将对手一击必杀。另一种看上去有些麻烦，是先将匕首切换为主武器，在攻击敌人的过程中会出现一段比较酷的处决动画，但在大约两秒的“Show Time”中，敌人的队友有可能一枪将你击毙。用“花活”处决敌人比较危险，不过报酬也相对丰厚，除了双倍分数外，还可以得到对方的“狗牌”作为战利品。P



官方截图中极为细腻的衣服纹理，也很难在主机版中复制



沙漠坦克战关卡除了唱主角的M1A2主战坦克以外，还有超多种重装备



本作的敌人“与时俱进”，变成了伊朗人和俄罗斯人组成的同盟军

强化多人合作并不代表这款游戏以单人方式根本没法玩，由于本作的线性化设计趋向明显，且节奏更快，制作组干脆取消了以往在大地图上控制队友行动的设计，现在可供使用的命令只有跟随、停止、开火和战术合作4种。在战斗中，AI队友会根据玩家的走位来提供火力掩护，虽然不再像以往那样“用得好所向无敌”，但至少也不会拖你的后腿。除此之外，制作组还提供了一种全新的小队移动方式——“掩护扫荡”（Cover Swap），这种状态下只要玩家给出一个具体的方向，小队就能以交替掩护的方式自动前进，并且自动同出现的敌人战斗

PC/PS3/X360

幽灵小队/未来战士

■Call of Duty:MW3■FPS■Infinity Ward/Sledgehammer Games■Activision■2011.11.8


一年不见，不仅HUD界面变了蓝色，画面风格也向电视直播靠拢


从HUD上来分析，似乎连消声器都有耐久度的设定了


以弹药箱做掩体，看上去不像是幽灵部队做的事情

从去年E3至今，《幽灵小队——未来战士》跳了3次票，至今依然无法确定具体的发售日期。而且从外观上看，游戏较去年公布时的阴冷与科幻气质相比有了较大的不同，看来原定走“铁血战士”路线，玩“火星科技”的风格，这些同系列的军事题材特性严重违和，而制作组似乎也在针对玩家的呼声作出某些改动。

从这次展示的情况来看，诸如“外动力骨骼”这样的“反人类”装备没有获得出镜机会，幽灵行动组的特战队员们依然要以“枪枪枪”的传统玩法为主，以高科技为辅。游戏的节奏大大超过前作《尖峰战士》（Advanced Warfighter），并且还会使用不少电影式的镜头效果。唯一看上去还显得很“科幻”的就是HUD界面，幽灵队员们换装了类似《死亡空间》工程服的全息系统，无论是子弹数还是战术情报支援，都是以全息投影方式将文字和图示呈现在空气之中的。

E3展示的Demo任务地点位于尼日利亚腹地，Ghost的任务是从一个当地叛军控制的村庄中营救CIA的被俘特工，Ubisoft Paris的4名主创亲自上阵进行了合作流程的演示。合作状态下，队友间可以共享目标情报和光学迷彩所带来的隐身效果，能够每人锁定一名目标，然后在队长的命令下同时击杀场景中的敌人，从而以无声方式通过高威胁区域。最重要的是，本作的关卡设计也是为多人合作而量身定制的，单打独斗闯关将会在本作中寸步难行。

在游戏方式上，除了维系着自《尖峰战士》就开始的“掩体枪战”思路外，游戏又融入了“细胞分裂”系列，确切地说，是《细胞分裂——定罪》双人合作模式的设计：每一个关卡都有一至两名敌人拥有对任务快速完成有重要作用的情报，比如在Demo中的一名叛军军官就掌握有VIP人物的关押地点。但他们所在的位置都戒备森严，就拿Demo中的这名“舌头”来说，他藏在一栋有数名士兵防守的房屋里，贸然攻入的下场不是被当场击毙，就是让对方溜掉。唯一将他活捉的方法，就是让4名队员分别占据窗户和门的位置，然后同时攻入室内点杀防御力量，再以Sam Fisher式的擒拿手和拷问技法获取情报。

在多人分头行动的时候，其他队员的走位会以白色虚像的方式显示出来，让玩家们随时掌握同伴们的位置。P

我们相信，至少在爆浆儿指数方面，《狂暴四人组》要远远超过《无耻混蛋》

PC/PS3/X360

战火兄弟连/狂暴四人组

■Brothers in Arms: Furious 4■FPS■Gearbox Software■Ubisoft■2012

我们知道，《战火兄弟连》诞生在一个二战题材大受欢迎的年代，这个时代已经一去不复返了。今天的射击游戏要么玩军事大片风格，要么就是走生猛暴爽路线，再搞那种土鳖的“互动二战迷你剧”简直就是找死了。于是我们就在本届E3展上，看到了“战火兄弟连”的“F4”冲入正在举办啤酒节的德国酒馆，操着各种凶器拿纳粹爆浆的凶悍场面。Gearbox Software以及忘记了斯大爷，改去致敬昆汀和他的《无耻混蛋》了！

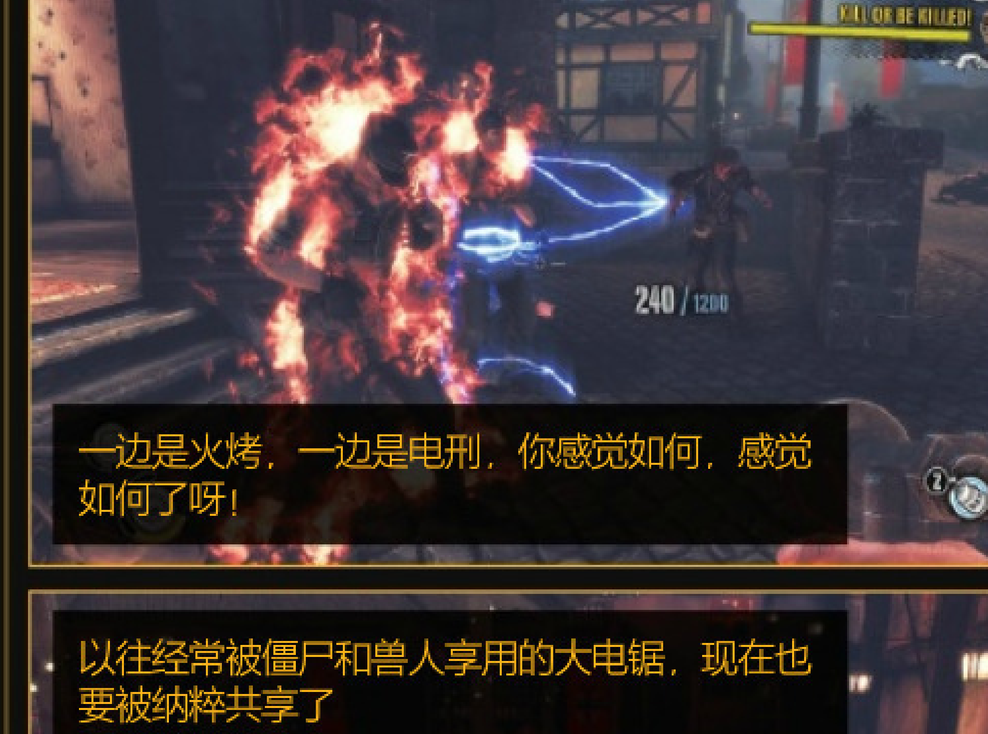
是的，没有情节逻辑，只有长枪短炮、大刀利斧和狗纳粹杀猪般的惨叫。同强调战术的前作不同，《狂暴四人组》更类似《军团要塞》和《求生之路》的玩法——4名玩家合作，以丰富多彩的手段屠戮誓死捍卫“元首”的跳梁小丑们。

制作组展示的Demo，是先前播放的那段CG预告片的实机操作关卡：4名臭名昭著到就连他们所属的部队都不敢要的“混蛋”，组建成一支敢死队丢到德国本土，专门从事破坏活动。关卡的开头，他们抵达了一座巴伐利亚风格的小镇，广场上挂着一块写着“Gesucht”（德语“通缉”的意思）的告示板，下面贴着F4的肖像画。啤酒节的狂欢让所有纳粹都汇集在镇上的酒馆，天空中绽放着朵朵礼花，丝毫没有“二战特工电影”的严肃劲头。

德国士兵在啤酒馆里喝得正High，F4也嗅着味道去找乐子了，不过他们不是去和德国佬斗酒，而是通过痛宰纳粹的方式来融入这欢乐祥和的节日气氛。这段Demo中玩家控制的角色是个手持重机枪的大块头恶汉，他名叫Montana，像《血战太平洋》（The Pacific）的传奇英雄John Basilone那样，用一只吊住枪口的木柄代替了双脚架，左手拧着机枪，右手扣着扳机，在酒馆里横冲直撞。其他3名角色还没有公布名字，他们分别是一个牛仔装扮的神枪手，一个手持战斧、有印第安血统的近战专家，以及一个手持火焰喷射器的“烧烤师傅”。

这次酒馆扑杀纳粹的行动看起来毫无压力，没有任何武装的纳粹酒客最多只知道冲过来肉搏，下场自然是被“转化”为唰唰增长的分数。其实，酒馆内的低等级敌人是无限刷出来的，当玩家分数累积到限额后，一个怀抱加特林机枪且拥有重型防弹盾作掩护的敌人会从天而降，它才是F4真正的考验——很显然，光靠一个人的力量是无法战胜他的。P


回忆一下电影，两支混蛋部队连Pose和表情都差不多！



一边是火烤，一边是电刑，你感觉如何，感觉如何了呀！


以往经常被僵尸和兽人享用的大电锯，现在也要被纳粹共享了

《阿卡姆城》向沙盘形态靠拢后，支线任务有可能占到游戏总容量的一半左右，而且任务的顺序也不做特意安排

PC/PS3/X360

蝙蝠侠/阿卡姆疯人院

■Batman: Arkham City■ACT■Rocksteady Studios■Warner Bros. Interactive Entertainment■2011.10.18


蝙蝠侠的武器库更加上等了


和双面人的纠葛经常让猫女陷于危险的境地


谜语人是前作稻草人级别的角色，Johnny Depp会在最新的“蝙蝠侠”电影里饰演这个角色

2009年红极一时的动作游戏《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》在ACT粉丝里掀起了不小的波澜：拳拳到肉的打击感、阴森诡异的气氛，巧妙新奇的重重机关，总之这个游戏在那年的各项评比中大放异彩。续作《阿卡姆城》更为精彩，无论胡戈·斯特林奇（Hugo Strange）还是企鹅人（Penguin）、谜语人（The Riddler）以及猫女的宣布出场都让本作比前作更加的博大精深和错综复杂。

在E3展出的演示中，我们惊喜地发现猫女像传闻中那样变成了可操控的角色。在“蝙蝠侠”系列这种充斥浓郁哥特式黑暗的氛围中，猫女的出现就像是黑夜中皎洁的月光。而且这次猫女的出现绝不是走过场——占据游戏10%的出场时间，她有自己独特的装备、战斗系统，甚至还都可以经由玩家升级。猫女她的战斗方式也和蝙蝠侠不大一样：类似柔道和摔跤术的格斗让猫女的行动有了更多的女性美感，我们也相信这是制作者故意为之。哦，当然，我们真正的主角也在进化。前作的各种道具纷纷保留，在E3视频中我们还看到了看到电子蝙蝠镖、烟雾弹、可偷听敌人电台频率的耳机等。

前作的疯人院不太利于故事展开，大量的室内场景令人厌倦。相比之下，《阿卡姆城》的室外场景占了相当大的篇幅，蝙蝠侠的很多新装备有了用武之地。阿卡姆城虽然有一个名义上的领导人胡戈但各帮派都有自己的领地，因此《阿卡姆城》从一个单线程ACT开始向自由度较高的沙盘游戏转化。小丑、企鹅人、双面人等《蝙蝠侠》漫画中耳熟能详的人物纷纷登场，让游戏几乎变成了大乱斗剧情。

庞大的地图上安排了很多剧情点。相比于前作小丑的戏份过重，本作的反派们不仅纷纷抢戏，而且他们间的关系也堪称复杂：双面人和猫女的纠葛、企鹅人的搅局以及蝙蝠侠出场相救的场面层出不穷，罗宾的疑似出场也让我们有了更多的期待。《阿卡姆城》的单人游戏时间增加到了40～50小时，其中支线任务的扩展也是在所难免的。前作中蝙蝠侠从一开始就被小丑牵着鼻子走，因此游戏不可避免地陷入了线性循环。《阿卡姆城》向沙盘形态靠拢后，支线任务有可能占到游戏总容量的一半左右，而且任务的顺序也不做特意安排。从这一点上看，我们有理由相信Rocksteady Studios的“蝙蝠侠”游戏野心绝对会比我们想象中要大得多。P

公开演示的关卡是“逃出洞穴”——这也有别于以往“进入古墓”的套路。在为媒体展示的另一个关卡中，还表现了一部分游戏的开放性（6月中旬刊已有报道）。晶体动力称，他们很谨慎地回避了“开放世界”这个词，因为那会与GTA这类游戏混淆。《古墓丽影》新作是提供了一个自由探索的广大空间，并依靠装备升级和可跳转的营地来刺激玩家进一步深入其中，但这真的并不是GTA

PC/PS3/X360

古墓丽影

■Tomb Raider■ACT■Crystal Dynamics■Square Enix■2012

作为距离预售期还有一年多的游戏，《古墓丽影》的大部分内容还处于保密阶段，在本次E3公开展示的内容，也仅限于一段质量颇高的游戏预告片，以及一段游戏刚开始时的简单流程。但这两段视频表现不俗，为这款新作赢得了广泛关注，甚至E3奖项的提名。

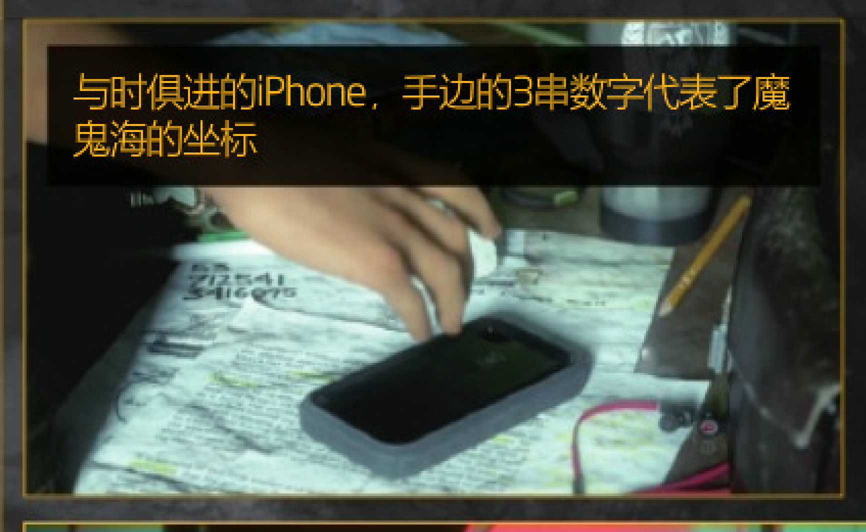
这是一个从头开始的系列，与前作并无关联。但过去的Lara给人的印象根深蒂固，很多玩家会理所当然地把新作看成是前传。于是Crystal Dynamics在E3上发布的内容，显然是致力于“角色引荐”：打破人们的固有印象，形成新的概念。

预告片中，劳拉搭乘的“坚忍”号从英国普利茅斯出发——看起来Crystal Dynamics的确是在向百年前那艘葬身南极的探险船致敬，因为那艘1912年完工的坚忍号，正是从普利茅斯起航，踏上它的不归路（而《古墓丽影》新作则确定于2012年下半年发售）。

预告片中，Lara走向桌子，将一部iPhone放在桌上，旁边则是一副价格不菲的魔声耳机。如此一来，这个新Lara所处的年代比早期官方设定里出生于1968年的Lara Croft推迟了好多年。柜子里的毕业照还暗示，这是个刚刚走出校园的菜鸟。

桌上的文件道出了劳拉此行的目的：寻找忽必烈失落的舰队。忽必烈曾两次攻打日本，都因为突如其来的风暴而失败。日本人对“神风”能保护国土不受侵略的信仰也由此诞生。虽然学界认为，当年元军是从朝鲜半岛出发取近道侵日，但文件中的“我”则写道，有证据表明忽必烈还派出了第二支舰队，很可能是从中国本土出发，前往日本南部发动奇袭。第一支舰队将日军吸引到日本西海岸，第二支舰队计划趁机攻打日本东海岸，直捣黄龙。看来Lara就是为了寻找这支不为人知的舰队而进入“魔鬼海”，遭遇了后来的一切。

预告片讲述了整个游戏故事的肇始，试玩演示则显露了游戏的基调。在预告片中Lara已经表现出了面对危机时的无助，在试玩中，制作组进一步渲染了这一点：一上来就让她受伤，还非要用QTE把刺入体内的长针拔出。为的是“让这些场景与玩家产生联系”，以便玩家的情感带入。之后Lara跌跌撞撞地前进，并喃喃自语。或许整个演示让人印象最深的，就是Lara的声音（好在在加长版的演示中，劳拉的喘息经过流程“稀释”，没那么密集了）。


与时俱进的iPhone，手边的3串数字代表了魔鬼海的坐标


CG预告片的某些片段是照片级的

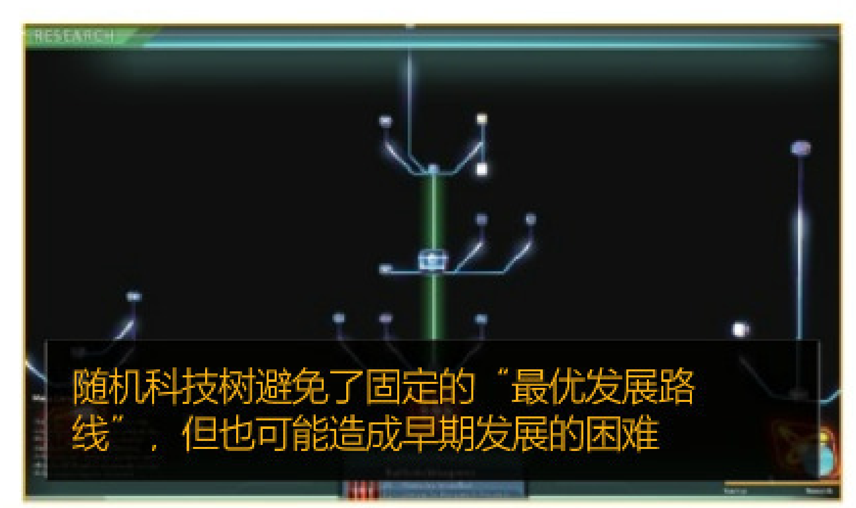

逃出洞穴，苦难才刚刚开始

在本届E3上，《星际之剑Ⅱ——凛冬霸主》所采用的Mars2引擎展示了强大的表现力。如果说前作是6名热血青年凭着激情打造的手工艺术品的话，那么《星际之剑Ⅱ》则是一款融合了艺术与激情的成熟的商业化佳作。从E3展示看来，《星际之剑Ⅱ》与前作相比有了长足的进步，唯一的缺憾是《星际之剑Ⅱ》的宣传视频内涵有余，外在不足，也许制作组在“如何吸引潜在客户”这个问题上，还要多下点功夫学习

PC

星际之剑Ⅱ/凛冬霸主

■Sword of the Stars II: Lords of Winter■RTS■Kerberos Productions■Paradox Interactive■2011.8.16


随机科技树避免了固定的“最优发展路线”，但也可能造成早期发展的困难


与新战舰组件系统对应的是更丰富的战舰细节


前作曾被玩家诟病“战舰不够美型”，相信这一代不会有这样的问题了

游戏的可选种族现在已经扩展到了7个。

人类（Hu-mans）是一个进入星际时代不久的种族，优劣势相对均衡，规模化生产使得人类可以用更低廉的价格获得巨大的无畏战舰，节点航道使得人类的舰队可以用最快的速度在群星间穿梭；自称为“子裔”的虫族（Hivers）在社会结构与生理外形上都与地球上的昆虫有颇多相似之处。他们拥有可怕的星际殖民能力，而且他们的大部分舰船都拥有相对更多的武器与装甲；类似海豚的Lirr来自一个水资源非常丰富的星球，这个热爱和平的种族掌握了非常先进的生化科技、水培技术、火山工程技术和冶金技术，他们所使用的独特舰船引擎提供了超乎想象的机动力，在星球重力圈外作战时有着无与伦比的速度优势；“旅者”（Morrigi）是一个在太空中漂泊了数百万年的古老种族，他们的外形类似于巨鸦与龙的混合体，他们的舰队擅长重力波武器，还可以利用领航舰打开的超光速“通道”前行，从而节省能量提高航速——这与地球上的大雁是多么相似呀；Tarka是一个尚武的帝国，他们相当重视战舰的战术机动性，而且他们的巡洋舰非常适合大批量快速建造，不幸的是，由于穷兵黩武，他们在殖民扩张的问题上重视不够，初期的发展速度较慢；Zuul（老鼠精你好）是一群专为战争开发的生物武器，一直在寻找创造自己的“主人”，这群家伙擅长以战养战，能够从击败的敌舰上虏获奴隶，搜罗科技；而Suul′ka则是新增的种族，他们曾奴役过Liir族，与Morrigir族交战，并开发出了作为武器使用的Zuulr族。虽然Liir有针对性地开发出的生物武器暂时将他们逼退，但是现在，Suul′ka带着他们忠实的Zuul族战士返回了我们已知的银河系，《星际之剑Ⅱ》将围绕这个种族展开战斗。

玩家将在游戏中通过随机的科技树和随机的星际地图（没错！随机的！这样就没有所谓的“最优发展路线”了）来获得各种科技，进而组装自己独特的战舰。在前作中，只要摧毁了战舰的两个组成部分，就意味着摧毁了这艘战舰。而在《星际之剑Ⅱ》里，战舰的每一个部分都有独特的功能，摧毁了这个部分即意味着战舰将会损失对应的一项能力。在这种变动下，玩家就必须通过编排合理的舰队阵型来掩护战舰的薄弱位置，或是通过战舰的滚转来躲避敌人的射击。P

PC/PS3/X360

星际迷航

■Star Trek■TPS■Digital Extremes■Paramount Digital Entertainment■2012

新《星际迷航》是这个有半个世纪悠久历史的老品牌迎来的第一款真正意义上的AAA级别作品，明星制作阵容的参与让它不再是传统意义上的电影改编。惊喜还是失望，让未来去验证它吧

在欧美著名的科幻作品中，《星际迷航》一直以来占有重要地位，这不仅体现在它的6代电视系列剧、11部电影、上百部小说中，也同样体现在根据它制作的游戏之中。《星际迷航》题材最初由Gene Roddenberry于上世纪60年代初的美国电视业黄金时代中创造，经过半个世纪发展，已成为科幻史上最庞大的作品系列。

“星际迷航”的背景被设定在一个虚构的宇宙中，可以理解为一个和我们所在的宇宙平行的世界。在这个宇宙里，人类已经战胜了地球上的疾病困苦、种族纷争和偏执的战争，并开始探索银河系，寻找新世界，与新的文明相遇，同时也帮助散播人类和平与爱的理想。科克船长就是这样一个大环境下缔造的英雄，而史巴克作为一个瓦肯星（Vulcan）人，在无数次的战斗过后成了科克船长最有力的战友。

和《星球大战》一样，优秀的科幻剧同样被证明可以制作出很好的游戏。1998年，Activision的“星际迷航”相关的游戏和2004年Perpetual Entertainment宣布的“星际迷航”网络游戏都是其中亮点，但和汗牛充栋一般的“星战”游戏相比，《星际迷航》的游戏价值还有深入挖掘的可能。直到本届E3，派拉蒙影业下属的数码娱乐公司公布了这款“星际迷航”材新游戏。它的灵感直接来自2009年由J.J. Abrams导演的新版《星际迷航》电影，制作组则是由近期参与“生化震撼”系列以及《黑暗领域Ⅱ》等大型项目的Digital Extremes担当。其它方面也不乏明星参与，故事的剧本由BAFTA获奖者、“战神”系列的编剧之一Marianne Krawczyk撰写。《星际迷航》电影的一些主创也会参与到游戏创作中。最重要的是，电影中耳熟能详的角色——科克船长（Kirk）、史巴克（Spock）都将完美回归。

从已公布的画面看，你很容易联想到《死亡空间》，一款不折不扣的第三人称射击类冒险游戏，场景就是宇宙飞船的机舱、广袤无垠的宇宙空间以及风情独特的异星球。游戏的图像风格很像《质量效应》，无论是掩体系统还是视角角度都十分类似。在视频里，科克船长和史巴克所在的宇宙再次遭到一个隐藏敌人的攻击，巨大的飞船爆炸起火、短兵相接的对射都让玩家仿佛置身在电影中。而玩家则要扮演这两位传奇人物到宇宙的各个未知角落去冒险，巨大的陨石表面、星球的深坑之中都是前所未见的壮观场面。



游戏的图像效果惊人，人物造型则取材于2009年的最新电影



很多电影中出现过的飞船被完美再现

很多场景酷似《质量效应》



在PC版的《战地3》征服所有E3观众的眼球后，谁也没想到它的主机版的画面、帧数和物理效果会缩水成那般模样。此时，从火箭制造中回归正道的John Carmack终于发话了：“《怒潮》的主机版看上去像是下一个世代的游戏，并且可以稳定运行在60帧！”除了画面绝不坑爹，《怒潮》的游戏内容也相当丰富，它不仅仅是一款打枪游戏，还是目前为止最有RPG范儿的射击游戏！如果你此时还没有看到过本刊之前对《怒潮》的报道，那么请将它想象成另一个《辐射3》。同id作品那种“一人带着10支枪狂轰怪物”的模式大有不同，《怒潮》充分借鉴了角色扮演游戏的系统设计

PC/PS3/X360

怒潮

■RAGE■FPS■id Software■Bethesda Softworks■2011.10.4


《怒潮》的世界同一款RPG相当，没有代步工具是难以想象的


这位美女在E3现身好几回了，很高兴明年不会继续看到她了


全副武装的Authority派系士兵，看样子确实很“专制”

就拿装备来说，玩家在《怒潮》中不仅要携带杀人工具，还要管理自己在废土世界中赖以生存的物资，以及四处搜刮到的战利品。游戏会将携带的物品以“车辆组件”（用于升级代步工具）、“有用物品”（装备升级零部件）和“垃圾”（可以卖钱）3个种类进行呈现。创意总监Tim Willits表示，自己是“老滚5”和“辐射3”首席制作人Todd Howard的粉丝，从《怒潮》野外探索的设计来看，他确实有鲜明的Bethesda特色以及废土特色。

对快节奏的FPS而言，庞大的物品栏容量只能给玩家带来灾难。对此，《怒潮》的设计同样细致周到：按住RB（PS3手柄的R1）键，屏幕上会出现一个环形菜单栏，圆槽内是玩家目前携带的武器，用LS摇杆就可以快速选取其中的一支。此外你还能将4种常用辅助道具（如手雷、医药包）分配到D-Pad（PS3手柄的十字方向键）上，这样就可以在激烈的战斗中也能随时切换到最拿手的武器组合。

E3演示的Demo中出现了小手枪、霰弹枪、翼刃（一种以“归去来器”方式攻击中程目标的冷兵器）和攻击者十字弩，对应“废土生存”的主题，武器的“可塑性”非常高，通过获取的图纸和组件能组装出威力强悍的杀人利器来，其“配方”也是很符合DIY精神的。比方说，“遥控器+汽车+炸药”可以组合出“遥控汽车炸弹”，“绷带+防腐剂+消毒剂”组合出的就是止血绷带。另一个值得注意的地方是“弹种”的概念，就拿上文提及的十字弩来说，发射普通弩箭时它是一件潜入战中的利器，但用来正面作战无疑是不智之举。而一旦换上了“电箭”就不一样了，不但能一箭毙命，当大群敌人脚踩的是非绝缘体（钢板、水）时，朝着他们脚下来上一箭还能引发群死群伤效应。

主角所属的“方舟”阵营，是一个依靠地下核掩体生存的人类族群，不过，他们可不是躲藏在黑暗、阴冷、狭窄的坑道中，依靠废旧垃圾度日的可怜虫。主角身穿的“方舟生存服”具有纳米修复能力（对HP自动恢复的解释），这也是为什么反派人类势力“Authority”要一路追杀主角的原因。高科技还不仅表现为生物盔甲，当主角“死亡”后，你依然有继续游戏的方法，这就是启动安装在心脏上的纳米除颤器。根据屏幕上的QTE提示推动LS摇杆，完成6次正确操作就能让主角原地满血复活。

我们早已知道，本作的新主角——前中士James Heller要把前作的主角Alex J. Mercer当做复仇的对象，他深信自己的家人都是死于Alex造成的病毒泄漏，于是便将自己变化成了一台永不休止的复仇机器。这不愧是美漫里俯首可拾的一种大众化剧情，但制作组宣称，James是一个与Alex完全不同的角色，Alex会为自己获得的变异能力感到惊恐乃至失控，也许上一秒钟他还在为了正义而努力，下一秒钟就会在慌乱中成片地屠杀那些接近他的人；而James是一个集理性、冷静与凶残于一身的冷血军人，他把黑光病毒造成的变异看作上天的赏赐，复仇的工具，这个人可以为了完成任务而不择手段，但他始终带着军事化的思维，有条有理地接近自己的最终目的——向Alex复仇，进而消除病毒的威胁，拯救纽约城

PC/PS3/X360

杀戮原型2

■Prototype 2■ACT■Radical Entertainment■Activision■2012

在前作里备受蹂躏的纽约终于开始了重建过程，整个市区被分为3个部分——由黑色守望者部队实施军事管制的绿区；处于戒严状态，被军队隔离的黄区；以及由钢筋水泥丛林构成的红区。一具出现在绿区的怪物尸体打破了这3个区域的平衡，黑色守望者部队迅速展开调查，他们封锁了事件现场，下令对违背戒严令的平民格杀勿论，而James正在楼顶注视着这一切。在接到一个采集DNA样本的任务后，James利用他的变形能力将自己伪装成一名黑色守望者士兵，接近一队守卫着哨站的黑色守望者，一击之下全灭了黑色守望者士兵与科学家。这就是本作中的一大新花样——生物炸弹。

James将自己的拳头变形成一支“短剑”，直接戳进一名黑色守望者颈部，向其体内体内灌注了大量的感染物，然后躲到一边。而那个倒霉的黑色守望者则开始不住地哀嚎，引得四周的同伙纷纷过来围观。在他们围上来的一瞬间，触手控们会为之欢呼的画面出现了：被感染的黑色守望者的躯体直接爆开，怒涛一般的锋锐触手呼啸而出，把周围的物件不论死活各种穿孔，而后所有触手带着残肢断臂缩回爆发点，再献上一场飞溅的血雨作为补充。

接下来，James又展示了另一个新招数——声纳狩猎。通过这个能力，他找到了他的猎物——一名黑色守望者军官。这名惨遭吞噬的军官给James提供了新的情报，他现在可以通过通讯基站车来进入Blacknet——黑色守望者的专用网络，并从中获得新的任务与信息。

后面的展示就基本都是新的与战斗相关的能力——新的招牌战斗能力是触手！对，还是触手！显然这一次制作组从“蜘蛛侠”中获得了大量灵感，James可以射出大量的触手，被触手抓到的东西——不论是活人还是坦克——都会被扯到四分五裂。这让人不禁想到蜘蛛侠的两个对手：毒液（Venom）与残杀（Carnage）。James还能直接从装甲车上把导弹发射器给扯下来使用。通过这些新增的能力，James将能轻松愉快地完成本作中新增的两种任务——一个是“猎杀”，追击某些特定敌人，获得新的变异能力，或是推动剧情发展；另一个是“巢穴”，类似网游中的单刷副本，在巢穴全灭敌人后的回报可是新的武器或变异能力哟。

总之，他哪有虐杀人，他从来都是屠杀，虐杀原型什么的最讨厌了……P


在对抗巨型Boss上，新作还是无法免俗


触手教的精髓在本作中被完美诠释


前作中已有的生体武器也会进一步强化



最基本的还是AI，看高塚君今年有何领悟吧……

PC/PS3/X360

职业进化足球2012

■Pro Evolution Soccer 2012■SPG■KECT■KONAMI■2011

同《FIFA 12》的高调宣传不同，今年PES2012显得低调和务实许多，玩家基本上没看到什么由新操作、新系统构成的卖点。制作组表示本作的主攻点是进入次时代以来困扰PES系列的顽疾——AI。

第一份处方名叫动态AI重叠（Active AI Overlap）：前作中玩家可以就短传的力道和方向进行精确控制，在没有AI修正的情况下将球传到对方防守队员暂时无法到达的位置，然后由位置更好的本方球员去追。这一明显优于FIFA短传系统的设计，却由于AI所导致的“猪一样队友”而变得一团糟——己方多名球员经常不作出任何策应跑位，原地犯傻的样子让人欲哭无泪，这据说会将在新作中被彻底修正。

第二份处方是无球跑位，这在E3前已经展示过。FIFA系列进攻时行云流水的操作，很大程度上是卓越的无球跑位造就的，PES2012也将就这一方面进行强化。现在球员们能牵制、吸引对方后卫，进行穿插跑动将防线搅乱。除了直上直下的跑动以外，玩家还能召唤队友进行斜向跑位，以打出直传斜插这种在现实比赛中十分常见，但至今很少在足球游戏中能体现出玩家意识的配合。

最后一份处方是开给防守的：针对前几作后卫时常抽风的情况，本作加入了“区域防守”（Zonal Defense）AI，防守球员会时刻保持在阵型规定的位置上，在一定的区域内活动，而不是进行混乱的Z字型运动，造成莫名其妙的失位。P



本作的美工一定从僵尸电影里得到不少灵感

来自天空电视台的两位“讲波佬”，他们上次在FIFA中的搭档是《UEFA欧洲杯2008》中

PC/PS3/X360

FIFA 12

■FIFA 12■SPG■EA Canada■EA Sports■2011.9.27

执行制作人Kaz Makita在E3发布会揭开了《FIFA 12》的最后一个谜底——PC版终于彻底摆脱“后娘养”的待遇，所有特性会与主机版同步。

之前制作组宣传的四大卖点，在现场提供试玩的Demo里都有充分体现。“冲撞引擎”和“精确带球”两大系统将被长期打压的技术性球员彻底解放，在360°范围内轻推摇杆，可以让盘带能力强的球员在护球过程中做出小范围的拨、扣动作，无论是正面突破还是背身拿球，都可以让对方防守球员不敢轻易下脚。

身体对抗的结果不再是两名球员强壮度的比拼，而是根据动能、对抗接触位置等一系列的具体情况来决定结果的。Demo中出现的梅西、小法、纳斯里等球员，往往会在被撞得踉踉跄跄的情况下依然能继续护球（前提是平衡不能被破坏），简单粗暴的一撞就飞，一铲就倒已经成为历史。

“专业球员智能”（Pro Player Intelligence）给球员决策和球队个性带来的作用在Demo中也相当明显：热刺队的克劳奇在场上的时候，中场核心莫德里奇更习惯传高球，而当迪福一个人顶在前面冲锋陷阵的时候，克罗地亚人会尝试送出致命的地面直塞。哈维拿球的时候，周围球员的跑位会更加积极，这让游戏中的巴塞罗那队看上去就像现实中那样精密而高效，而到了糙哥云集的布莱克本，游戏中会呈现皮球满天飞的壮观景象……P

本作画面进步有限，制作组希望通过对物理引擎的加强，提前带领玩家进入足球游戏的次世代


Nima遭到一头双脊龙的攻击


不光是解谜，Telltale Games也会玩动作场面了

PC/PSN/XBLA 侏罗纪公园游戏版

■Jurassic Park: The Game■AVG■Telltale Games■Telltale Games■2011

Telltale Games首次用非卡通风格制作的冒险游戏《侏罗纪公园游戏版》在E3上展示了16分钟的完整Demo。游戏设计师Joe Pinney一边玩游戏一边描述了一些开发中的想法。Joe表示，和Telltale Games过去那些成功的游戏不同，解谜并不是这款游戏的关键——玩家没有必要像传统AVG那样用鼠标满屏幕去找互动点，代之的是更符合主机操控方式、在《暴雨》中得到充分发扬的热点+QTE操作。

在Demo开始处，玩家控制的是两名原创角色——职业走私者Nima Cruz以及她的同伙Miles正在Isla Nublar岛上搜索装有恐龙胚胎的Barbasol容器。为了调查一辆遗弃的汽车，Nima首先要爬上一段山坡，在这个过程里，屏幕上会交替出现按键提示，让你控制主角完成动作——很像《现代战争2》开头那段雪山、冰镐的戏码。之后Nima来到汽车前，可以调查的几处热点立刻用按键标志出来，完全是《暴雨》式的。依次调查下去总有收获，每个热点都有相应的调查动画，并可以根据屏幕提示做进一步的操作（比如狂按手柄A键开车门），而不必像传统AVG那样仔细搜索，浪费大量时间，拖累游戏的节奏。

本作是电影《侏罗纪公园》第一部的平行情节，描述在第一部电影中没有说清楚，在第二部中也不会出现的情节。比如Dennis Nedry在丛林中失踪后，Barbasol的去向，就通过这个Demo用全新角度进行了演绎。P

Clementine的原画稿

The Walking Dead——《行尸走肉》是根据同名漫画改编的电视剧集。故事描述亚特兰大郊外一座小镇的副警长Rick Grimes在一次行动中遭枪击受伤，当他从昏迷中醒来时，发现小镇上已经阴气沉沉，死尸遍地，有的死尸更游走于街头巷尾，嗜血如命。Rick得知大批幸存者早已疏散到亚特兰大避难，于是只身上路寻找失踪的妻儿。亚特兰大早已沦陷为死城，但在救助幸存者的过程中，他在一处野外营地找到了儿子Carl，以及正和自己最好的朋友Shane打得火热的妻子Lori……

《行尸走肉》第一季只有6集，尽管如此，去年年底在美国AMC电视台播出后，仍被鲜花和掌声淹没，剧中的悬疑气氛和对人性的细腻描写颇为上等。冒险游戏专业户Telltale Games今年2月份宣布拿下《行尸走肉》漫画的改编权，但此后的开发进展异常缓慢，游戏官网至今没有实质性内容。E3传来的消息是，游戏不会直接改编漫画和剧集的故事，原作的主角们至多作为NPC出现，取代他们的是一个叫做Clementine的小女孩和一个叫做Lee Everett的中年男子。游戏开始，Lee的身份是一名囚徒，在押解途中因为僵尸潮发生车祸，Lee因此重获自由，并且需要在丧尸遍布的亚特兰大找到逃生之路。

游戏制作人Kevin Boyle说，Lee的神秘背景将是游戏故事发展的关键之一，他们要塑造一个时势造就的英雄，而他的过去却并不干净。P

PC 行尸走肉

■The Walking Dead■AVG■Telltale Games■Warner Bros. Interactive Entertainment■2011


这个不同于漫画的主题基调并非来自制作组杜撰，而是得到了漫画创造者之一Robert Kirkman的首肯，他也会参与到游戏设计当中。游戏采用3D引擎，画面风格上会与漫画有所联系。以上只是制作组在大方向上的一些描述，因为E3期间没有展出任何实际游戏画面，可见开发度还很低，是否能像预计的那样在年末发售尚不得而知。在玩到游戏之前，你会在今年万圣节迎来同名剧集的第二季，这一次有13集



车内视角看上去有些简陋啊!

PC/PS3/Wii/X360

狂飙/旧金山

Driver: San Francisco ACT Ubisoft Reflection Ubisoft 2011.8.30

本刊之前已经报道过，《狂飙——旧金山》是游戏史上第一款以“植物人”为主角的游戏，所有流程都是深度昏迷状态下的卧底警探Tanner的脑补。至今我们依然搞不懂“梦境追凶”同现实中将悍匪头目Jericho绳之以法有什么关系，制作人也没有对剧情大纲有任何透露，他只是说“Tanner最终会从梦境世界回到现实，并完成自己的使命”。

Reflection小组展示了游戏的早期流程，Tanner跟随押送Jericho的囚车前往法庭，后者不知道使用了何种法术劫持了囚车，并且不知道在哪里弄到了一个火箭筒，将随行的警车轰成了渣。一场惊心动魄的追逐战，就在旧金山狭窄的街道和拥挤的车流中开始了。这个片段也是游戏中为数不多发生在“现实世界”的流程，在实际操作中，有时还会以画中画方式来表现目标车辆和Jericho的特写，颇有上世纪70年代公路片的遗风。在强制剧情（主角撞车）发生后，Tanner走出了汽车残骸，然后惊奇地发现了自己具有了移魂神技。接下来他的任务不仅仅是重新将Jericho关进铁笼子，更重要的是弄清楚这一切究竟是怎么回事。

“移魂”这一设计让很多玩家都无法理解，由于主角可以任意附体到路人的身上，故事、人物关系究竟如何去交代和发展呢？官方解释是，这是一款“Mission-based Driving”（任务制驾驶）游戏，并不是GTA式的“竞速+动作”，而是一个任务制、沙盒化的“极品飞车”。一旦“Shift”到了另一辆车的主人身上，你的身份就变为了这位车主，他目前正在做的事情就变成了玩家的新分支任务。比如上了一名救护车司机的身，你的使命就是在倒计时条结束前到达求救者的位置，并且将其安全送回医院。P

这个夏天，有什么比去加勒比海岛度假更悠闲的事？由此看来，《海岛大亨4》选择在夏日发售也不是不无道理的。在E3上，制作组表示，新作的开发工作已接近尾声，只差最后的润色便全部完工。

从表面上看，《海岛大亨4》与去年发售的三代十分相似，封面人物都换汤不换药。本作的改进主要是在细节上，比如增加了一系列的新灾难，包括轮船漏油、海啸、火山爆发等等，无论是在战役模式还是自由建造模式中都会出现，玩家只能控制其出现的频率，而无法完全关闭灾难，这对玩家来说可是一大挑战。此外，



不可抗拒的灾难来临

游戏的版图将会有前作的4倍之大。

在系列粉丝的要求下，《海岛大亨4》还增加一些有趣的新建筑和活动。包括消防站、核工厂、股票交易水上乐园以及吸引游客的嘉年华聚会。如果玩家选择民主主义路线，可以建造能够培养政治精英的参政厅；如果玩家选择共产主义路线，则可以将该建筑改造为人民大会堂。具有东方风情的中国式建筑也会出现在本作中……

系列一贯的策略元素继续发挥作用。玩家在新作中可委任内阁成员以保证议案顺利通过，可操纵进出口机构与他国交易商品，促进本国的经济和生产。另有国民大会接受各派别议案，讨论岛内态势，应对即将到来的灾难等。本作的战役模式将包括20个任务和10张新地图，而PC版和Xbox 360版一样，会有成就系统。P



不论走哪条路线，你都会有一个欣欣向荣的加勒比海岛，但是要小心世界末日哟!

PC/X360

海岛大亨4

Tropico 4 SIM Haemimont Games Atlus 2011.8.30


想要DIY主角吗？老规矩，来找I.M.P吧


"计划行动"系统的示意图，行云流水的自动协同作战不再是梦想

PC

铁血联盟/回归行动

■Jagged Alliance: Back in Action■SLG■Kalypso Media■bitComposer Games■2011.10.18

经历过开发商倒闭、游戏版权转手以及无数次胎死腹中的重制预告后，经典回合制战术模拟游戏"铁血联盟"终于公布了最新续作。在E3展会上，德国发行商Kalypso Media展示了一段完成度相当高的试玩。通过演示可以很清楚地看到，这部全3D制作的战术模拟新作原汁原味地传承了前作系列的标志性元素：游戏的基本模式依旧是"利用初始资金雇佣新兵—想方设法通过战争获利—利用获得的利润扩大部队规模—进一步提高战争利润收入"的标准套路。在细节方面，传统的笔记本式指令控制界面依然存在，A.I.M、M.E.R.C、I.M.P以及在线枪支订购商店等游戏内置的虚拟网站同样被保留了下来。除此之外，系列游戏的骨灰级拥护者还可以从游戏的雇佣兵列表中找到不少熟悉的名字，如今这些老兵终于摆脱了千篇一律的背心猛男兰博形象，不同的战术装备可以在人物的外观上清楚地展现出来。

当然，作为一款并非纯粹复刻作品的游戏新作，《回归行动》在系统方面的变革还是非常明显的：传统的回合制设计被完全舍弃，取而代之的是即时制与"计划行动"（Plan and Go）二合一的全新系统。玩家既可以像操作RTS游戏一样通过直接命令来指挥即时战术行动，也可以在"计划行动"模式下暂停游戏来制订周密的行动计划，设定不同行为的触发条件，然后切换回即时制让自己的手下根据预定的指令有条不紊地完成复杂的任务。P

被锤粉戏称为"战锤无双"的《星际陆战队》在E3上公布了两个新角色。

审判官Drogan服务于权势遮天却又潜藏在暗影中的帝国审判庭。审判庭的任务是消灭一切危及人类帝国的敌人，不论对方是人类还是异星生物。Drogan曾在多年前落入异星生物之手，身体和心灵都曾遭受巨大的折磨。在幸逃生后，他发誓要诛灭一切异星生物，并为了实现这个目的而不懈地寻找着各种摧毁外星人的方法。

少尉Mira来自传奇般的帝国卫队卡迪亚闪击军，隶属于卡迪亚203兵团。在保卫铸造星球Graria的战斗中，原定要前往另一个星球的卡迪亚203兵团临时改变航线前来援助，却在登陆后陷入兽人重围中，得不到任何地面部队和轨道舰队的支援。尽管他们拼死奋战，但仍然损失惨重。Mira是一名经验丰富的下级军官，她永不放弃任务，也绝不抛弃战友。在她带领下，一小队203士兵冲出重围，在铸造星球的阴影中潜藏着，等待为战友报仇。

而后，另一段视频告诉我们，游戏中面对的敌人将不会只有兽人一家而已。在一个新增的章节中，主角小队遭遇了他们的死敌——来自于异空间的混沌力量。手持地狱之刃的恶魔放血者、抱着各式乐器的噪音陆战队、擅长灵能的混沌巫师，甚至是无比杂鱼的混沌教徒都在这段视频中露面。可以想见，在《战争黎明Ⅱ》中登场的各式混沌信徒都有可能在《星际陆战队》中作为反派出现。P


天性好战的兽人是系列中出镜率最高的明星，瞧这一身性感的肌肉！


它被称为"水雷无双"，不知道会有多少人因为第三人称过肩的视角而头晕目眩

PC/PS3/X360

战锤40000/星际陆战队

■Warhammer 40,000: Space Marine■TPS■Relic■THQ■2011.9.6


E3影像：人工智能Cortana正在呼唤士官长

X360
光环4
HALO 4 FPS 343 Industries Microsoft Game Studios 2012

微软游戏工作室的总裁Phil Spencer承认，他们在最近的“光环”作品《致远星》和《天降神兵》上已经“迷失了前进的道路”。《光环4》的意义将会变得尤其重要，微软将制作组更换为343 Industries，并选择了一个传统的方法：回归，希望能将玩家“带回那个为初代《光环》而疯狂着迷的年代”。

在E3的游戏影像中我们看到了久违的士官长以及人工智能Cortana。在Cortana的呼唤中，士官长醒来并带Cortana准备逃离爆炸中的飞船，在逃离的过程中士官长拿到了一把大口径的手枪，在船体上打开一个出口以便逃脱。这正好与《光环3》的结局相衔接。当士官长站在出口边缘观望时，宣传片全景给出了中心有一个巨大白色环形物的未知星球。很难从短片里推测出它是否就是失落的祖先所居住的星球。

按照“光环”的背景故事，祖先是一个创造了“光环军队”（Halo Array）的古老种族。如果确是如此，玩家将有机会在本作中探索“光环”的史前文化。玩家在本作中遇到的敌人也会有所不同，士官长的形象也有细微改变。

制作组没有透露更多有关《光环4》的消息，通过预告片只能看到各种谜团。《光环4》将是系列一个全新三部曲的开始，游戏预计于明年圣诞节期间推出。稍早之前微软还公布了《光环》初代的纪念版，定于2011年11月上市。P


士官长，终于又见到你了

Epic的强大画面引擎，你已经在《子弹风暴》里见识过一次

在持久战初始建造防御设施十分必要


《战争机器3》的预定量目前已达到上百万套，足见其品牌以及新的游戏模式对玩家的吸引力

X360
战争机器3
Gears of War 3 FPS Epic Games Microsoft Game Studios 2011.9.20

每个次世代平台上都有它们对应的独占射击大作，在Xbox 360上自然就要数“战争机器”系列。不仅是单机流程，“战争机器”还以其耐玩的多人游戏模式拥有超长的生命力，《战争机器3》的开发重点同样是联机游戏，全面进化的4人合作战役模式以及“持久战2.0模式”，将游戏的可玩性上升到一个新的层次。

在持久战2.0模式中，新颖的塔防装备和金钱设定以及Boss战的加入使得游戏可玩性大增。在这个强化过的持久战模式中，现金比子弹还要珍贵，如何花钱和省钱就成为一种战术。进入游戏时玩家会有基础资金以购买些许武装，随后可以看到全新的可购买选项，比如自动炮塔、障碍物、诱饵等等。购买后还可以投注更多的钱去升级，比如将木制障碍变成有电流的铁丝网，以达到更好的防御效果。资金充裕后还可购买重装武器、额外的弹药和手榴弹等冲锋陷阵。玩家可与队友分享你所拥有的资源，包括现金、弹药和武器。玩家在游戏中复活也需要花费500块现金，救活队友也是一样……可见金钱在此模式中的重要性呀！P


赛拉的家乡突遭魔物袭击，诺尔解救了赛拉，之后他们出发去寻找雷霆


在前作故事发生数年后，活下来的人建立起了新的家园，但雷霆却失踪了。一些人觉得她已经死了，但她的妹妹却不这么认为

PS3/X360

最终幻想XIII-2

■Final Fantasy XIII-2■RPG■Square Enix■Square Enix■2011

这个有点奇怪的名字其实就是《最终幻想XⅢ》的续作，本届E3上Square Enix提供了试玩，并公开了诸多细节。

首先，剧情将会承接前作，前作的女主角雷霆（Lightning）在这次将成为支撑整个故事背景的灵魂人物，代替她主导故事发展的则是名为诺尔（Noel）的新角色。在E3展示上我们看到这名正派少年的庐山真面目，他所使用的武器是一对造型独特的双剑，可视不同需要组合成一把长枪。前作里作为NPC亮相的雷霆的妹妹赛拉（Serah）上升为女主角，赛拉深信雷霆并没有死去，而且会设法到处去寻找她——但这一点官方一点说法也没有，任由玩家们讨论成一锅粥。赛拉的武器是由莫古利变身而成的一把弓箭，也可变化成剑。E3试玩版的舞台是比尔吉湖，这儿四处可见损坏的机械及古老的遗迹，很有“最终幻想”的感觉。玩家的队伍将由两名角色和一名怪物组成，在试玩版中便可将途中遇到的怪物收为同伴并肩作战。新的遇敌系统将能让玩家在有利的状态下进入战斗，在战斗中，将以诺尔的近战攻击为主，赛拉的远程攻击为辅。P


本作将吸取前作的教训，会给玩家们带来一个庞大而相对开放的世界

驾驶马车就是一个体感控制的过程，不要以为没有考验哟

微软旗下“狮头”工作室最为成功的作品之一“寓言”系列每作均达到了百万销量，今年E3微软展台上自然少不了“寓言”新作的消息，但这个新作也真特别——与前作最大的不同在于支持Kinect体感操作。

还记得前两部作品中与玩家如影随形的小狗吧，它在本作中依然是最忠实的朋友。此外，你还多了一名新的动物朋友——马。在本作中，大多数时候你都是以马车代步，在广阔的世界中冒险，这也是副标题“旅途”的意义所在。驾驶马车就是一个体感控制的过程，玩家需要作出如实际握着缰绳那样的动作，控制马车的前进。在驾驶的途中，玩家可随意停下进行其它的活动，比如吸取道路两旁植物的能量，能量可转化为经验值点数；玩家同样可以吸取动物的能量，比如树上的松鼠，你可选择吸取少量的能量留松鼠一条活命，也可贪婪地吸干它的生命致其死亡，选择后者会大幅降低玩家的道德值——那可不是，老施展吸星大法的可不会是个好人。

试玩中还着重展示了游戏的魔法系统，同样是全程依靠体感来操纵。玩家用双手作出牵引、蓄力、发射等动作，游戏中的魔法便会产生相应的效果，被击中的敌人会发出一声声惨叫，相当有趣。

从试玩来看，无论是驾驶马车还是使用魔法，需要的动作幅度都不大，坐在沙发上就可以轻松完成。P


X360

寓言/旅途

■Fable: The Journey■RPG■Lionhead Studios■Microsoft Game Studios■2012

玩家在大多数时候都是以马车代步，冒险的感觉强烈了不少。不过“狮头”一再强调，虽然本作全面支持体感，但仍会是一款核心向的RPG作品，听到这一句，系列的老玩家总算可以放心了


新增的阿尔卑斯赛道展示了照片级的画面。本作将会加入“阿尔卑斯”及“Top Gear测试赛道”数十条新路线，收录80家车厂超过500辆的真名实车，支持16人在线竞速等。外设方面也没闲着，将推出3种价格不菲的专业方向盘

X360
极限竞速4
■Forza Motorsport 4■RAC■Turn 10■Microsoft Game Studios■2011.10.11


500辆名车中怎能少得了红色法拉利？



车辆的各种特征一览无余

严肃、专业的拟真类赛车游戏《极限竞速4》在本届E3微软展台上的表现令人惊艳，游戏画面细节写实逼真，支持面部捕捉以及声音指令控制的特性了增强游戏的代入感，令人耳目一新。

本作也与时俱进地加入了体感功能，玩家可以使用Kinect来驾驶，双手伸直摆出握方向盘的姿势即可。Kinect驾驶采用完全入门级的控制方法，不会严格对应拟真，重点强调驾车的乐趣。Kinect驾驶模式还包含试驾和头部视角追踪等功能。玩家进入试驾模式后，头部的视角追踪可以让玩家在驾驶进行中左右观看路面状况，只要你的头部往左侧转动，那么游戏的画面也会跟着转动相应的角度。

针对新手玩家，本作还加入了道路指引功能。即进入弯道前可以看见地上有无数的小三角形在指引你，给你一个最佳的切入点建议，同时系统还会用绿色、黄色、橘色等色调告诉你最安全的速度，如果看见小三角形变成红色，那就表示应该提早降速来面对即将到来的急弯。当然，熟练的玩家也可以关闭这一功能，此外，还可自定游戏的难易度。

每去年的《F1 2010》大获好评后，今年Code-master这家老牌竞速游戏开发商将推出续作《F1 2011》，而且推出的速度可谓匆忙——9月份就会和我们见面。作为“代码王”为数不多取得了版权的赛车游戏，本作收录了备受瞩目的2011年度F1赛事的所有职业车队、车手和赛道。车手方面自然要包括当前的世界冠军维特尔（Sebastian Vettel）；赛道方面，本作重新收录了德国大奖赛的纽博格林赛道，并加入了全新的印度大奖赛新德里赛道。

在《F1 2011》中，速度不是最重要的，策略才是。跑好线路还远远不够，游戏加入了更多延伸性的玩法。比如在刹车时会积累能量，积满后可在短时间内加快车速。损伤系统被加强，在车辆受到碰撞后，操控感将会明显下降。生涯模式则忠实再现了一名F1车手的一生——成功之路上不仅仅有财富和名流美女们的伴随，还有一路“跑”来的艰辛和汗水。通过全新的回放系统，还可重温各个瞬间。


展示画面效果提升的场面仍旧是雨战

在试玩版中我们看到游戏的画面和音效也得到提升，而且今年画面炫耀的重点仍旧是雨战。总的来说，本作就像《尘埃3》一样，是对前作的强化升级版，而不是一个完全意义上的新作。更大的改善来自多人游戏方面，本作不但拥有竞技性的对战模式，还增加了合作性的锦标赛模式，可以让玩家和一名好友共同经历一个F1赛季。



首席设计师Stephen Wood表示，本作将提供更好的多人体验，并且支持分屏游戏

PC/PS3/X360
一级方程式锦标赛2011
■F1 2011■RAC■Codemasters■Codemasters■2011.9.20


干净的画面、细腻的日式建模依旧上等


脚本射击、操俄国腔的恐怖分子掀起世界大战，还有一个同样叫做Makarov的匪首乱入……这就是MW化的“皇牌空战”

PS3/X360

皇牌空战/突击地平线

■Ace Combat: Assault Horizon■SIM■Project Aces■Namco Bandai Games■2011.10.11

Namco Bandai在E3上公布了本作的教学关演示，玩家驾驶一架F-22在迈阿密上空拦截俄制战机的袭击，“空战版《现代战争》”的特色在这个Demo中得到了充分的体现。当你的火控雷达锁定敌机的时候，可以通过LB+RB（PS3手柄上的L1+R1）进入“斗狗”模式，此时战机会处于自动驾驶状态，追踪过程无需干预，玩家可以在类似越肩视角的镜头视点下将敌机射得凌空开花。这种新增的战斗技巧在都市楼宇间穿梭、缠斗的过程中相当有用，并且在视觉表现上非常具有震撼力。在被导弹追尾的过程中，除了传统的“绕圈”回避大法以外，根据屏幕上的按键提示准确进行QTE操作，就可以让战机以不可思议的超机动对敌发动逆袭。

接下来演示发生在东非的直升机战，看上去更像是FPS，而不是“空战”。玩家只需通过LS（视角）、RT（开火）两个键就能进行游戏，飞行路线都是脚本预设。尽管手柄上的Y和A（PS3手柄上的△、○）可以控制飞行高度，但在这个任务中似乎没有坠毁的危险。玩家的主要目标是地面上海量的步兵、装甲车和坦克，此外还有少量的空中目标会打断扮演空中死神的快感。敌方同样不是待宰的羔羊，他们的“毒刺”和弹炮合一系统也会发射致命的防空导弹，此时唯一进行规避的方法就是QTE。从Demo来看，直升机战的QTE在操作难度和输入判定上显得比较宽松，毕竟一按错肯定就是机毁人亡。P


敌人类型比较单一，玩家的运动也比较单一


某些场景的确让人身临其境


还等什么，左手魔法、右手光剑！

X360

Kinect星球大战

■Kinect Star Wars■ACT■Terminal Reality/LucasArts■Microsoft Game Studios■2011

作为一名“星战”迷，从小就梦想成为一名绝地武士，挥舞着光剑战斗吧？《Kinect星球大战》的推出，将从某种意义上实现玩家的这种愿望。借助Kinect的体感功能，玩家将可体验身临其境的“星战”式战斗，比如右手挥舞光剑、左手释放原力——就像你小时候过家家时以为自己可以释放的那样。

E3试玩版显示，本作全程都是通过体感操作的，除了光剑战斗，玩家还可作出跳跃、左右晃动等动作来躲避敌人的攻击。如果玩家向前跃进一步，游戏中的角色会作出类似冲刺的动作，快速来到敌人面前施展攻击动作。游戏中自然也少不了空战，玩家可双手比划着控制战舰进行攻击，这个部分就好比飞行射击游戏，相当刺激。只不过从试玩版来看，游戏受限于固定的剧情、场景和走位，敌人也比较单一，玩起来并没有太大的自由度，主要还是给玩家一个亲身融入“星战”史诗战场的机会。游戏的流畅度还有待改善，系统从捕捉动作到实际反应有些许延迟；希望在正式版中能予以改进——但真的可以改进么？这可是Kinect设备的老毛病了。P


别以为是个助兴小游戏就说不好玩哟

PSN/XBLA
战锤40000 / 猎杀队
Warhammer 40,000: Kill Team ACT HQ Warrington THQ 2011.7.26

与雄心勃勃进军动作游戏领域的《星际陆战队》相比，《猎杀队》更像是个饭后甜点级的作品，然而，谁都没规定饭后甜点就一定不好吃啊，不是么？

《猎杀队》脱胎于“战锤40000”桌面游戏中的“猎杀队”游戏规则。在这种小游戏中，一方扮演坏蛋——他拥有更多的部队，可以布置自己的基地，而他的任务，就是安排巡逻队阻止“好人”的猎杀队完成任务；而扮演“好人”的那一方，则是统领一支“可以被损失掉”的精锐小分队，他的任务是渗透到坏蛋的基地内部，不惜一切代价完成任务。

显然，这个桌面小甜点很适合被改编成动作游戏、射击游戏和RPG，而THQ这次把它改造成了街机式的合作游戏。在《猎杀队》中，玩家可以扮演偏向远程战斗的后卫老兵（Sterngaurd Veteran，他的特长是使用各种特殊弹药和重型武器）与技术军士（Techmarine，他的背后附加着一个用于修理装备和敌人的机械臂，擅长使用特殊武器），以及擅长近战的前卫老兵（Vanguard Veteran，专精于近战杀敌，可使用喷射背包）和智库馆长（Liberian，掌握各种强大的灵能，在视频里大家可以看到他开着护盾保护队友）共计4个角色。

游戏的内涵就是操纵他们欢乐地将各种敌人轰下——这其中包括兽人、泰兰虫族暴君，甚至还有各种机械配件拼凑出的巨型机器人轧路基佬（Stompa）。


游戏采用《战争黎明Ⅱ》的人物模型

双刃是主要攻击方式

久违的“吸血莱恩”在沉寂了6年之后，终于又推出新作了。只不过这款名为《背叛》的新作游戏方式发生了较大的改变，从3D动作冒险变为2D横版过关，并选择在PSN和XBLA平台发售，显然是一个特色鲜明的小成本制作。

PSN/XBLA
吸血莱恩 / 背叛
BloodRayne: Betrayal ACT WayForward Majesco Games 2011


腥红的主色调和对血液的夸张特别明显

系列的女主角Rayne是人类和吸血鬼的混血，具有超凡的能力，弱点是在阳光下会变得虚弱。在系列的最新一作中，她受雇于猎杀吸血鬼的组织“硫黄社团”，与一位神秘的新朋友合作，阻止一场邪恶的吸血鬼大屠杀。Rayne的标志性武器——双刃被保留了下来，借助奔跑、跳跃、冲刺等方式形成多样化的攻击，此外她还可以使用双枪射击，但是弹药非常有限。作为一名极具攻击性的角色，Rayne在防御方面非常薄弱，唯一的防御方式来自于冲刺，在这期间Rayne会处于近似无敌的状态，免受敌人的攻击。而作为一名吸血鬼，Rayne自然可以吸取敌人的血液，为自己恢复生命（她暴露在阳光下时也会变虚弱，生命会慢慢流失，需要借吸血来补充），同时会让敌人受到感染，使接下来的战斗变得异常简单——只需轻按“折磨”键就可让他们爆炸，连周围的敌人也会连带受到不同程度的伤害。

从试玩来看，《吸血莱恩——背叛》游戏方式与任何前作都截然不同，但保留和夸张处理了系列腥红色的主色调，加上卡通风格的加入，使游戏的独特个性在2D的场景下更为分明。


Isabel拥有一把能发射液体金属子弹的能量枪


Mr. Brooks大叔可召唤出一个可以反射敌人子弹的半透明盾牌

PS3/X360

四人特警组

Overstrike ACT Insomniac Games Electronic Arts 2012

这个有点奇怪的名字其实就作是曾制作“抵抗”与“喘奇与叮当”系列的Insomniac Games的首款跨平台作品（其之前的作品一直是PS系平台独占），题材很流行——这是一款强调4名玩家并肩作战的动作游戏。

在游戏中，玩家将扮演前雇佣军、盗贼、科学家和侦探这4名固定角色中的一名，阻止恐怖组织灭绝人类。E3的宣传片中也主要展示的是这4名角色的不同绝技。四人作战小队的队长是Mr. Brooks，他虽然常自称为人类，却拥有一堆“非人类”的功能，比如召唤出一个可以反射敌人子弹的半透明盾牌。Maya是一名身手敏捷的美女，她擅长飞檐走壁，在落地的瞬间还可以隐形。Jacob是一名“和平主义者”，不常投入火爆的战斗，但他所制造的电流子弹伤害力可是相当可观。Isabel则是一名狠角色，她拥有一把能发射液体金属子弹的能量枪，甚至能把各种金属子弹融合在一起，造成威力更大的致命一击。

按制作组的话来说，本作将强调“从未见过的外星武器”“极具戏剧性的情节”以及“随处可见的黑色幽默”的游戏特色。由此可见，本作更将趋于体现“喘奇与叮当”系列那样轻松搞笑的风格，而非“抵抗”系列中严肃压抑的氛围，但怎么看这都像是一个融合了流行元素和两大系列优点的集成之作——4人合作破关的游戏，你还能再多一些么？P


你可以炸飞敌人，敌人同样会击碎你的掩体

PS3/X360

阵亡统计

Bodycount FPS Guildford Studio Codemasters 2011.8.23

Guildford Studio的FPS《阵亡统计》宣布已经一年多了，这款游戏目前只宣布了PS3和Xbox 360双平台版本，制作人由曾制作《黑煞》（Black）的Stuart Black担当，此君当时刚上任就指责掩体化的FPS不值一玩，引起了轩然大波。

在本届E3试玩中我们也的确看到一些特别的东西。游戏的背景设定在现代，角色所使用的武器也是在现实中可以见到的，并不以新奇的武器来吸引玩家的眼球。但战斗的节奏却是相当之快，真实的细节设计更讲究战术的运用。本作的环境完全是可被破坏的，正因为如此，玩家不可能依靠障碍物来藏身。当玩家遇到障碍时，也可以选择利用重型武器为自己打开一条道路。这与《红色派系——游击队》中的设计有些相像。

在采访中，Stuart Black说：“我相信《阵亡统计》将会为玩家带来新的射击游戏体验。游戏中的一切将围绕着子弹的和它带给世界的冲击上。次世代的技术让我们可以创造一个具有完全不同游戏性的作品。玩家和AI无法躲在不可摧毁的掩体背后，需要凭借自己的技术。”

《阵亡统计》采用的是Codemasters自制的EGO引擎，昏黄的色调你一定领教过很多次了，但这次可是在FPS里。游戏为家用机的手柄控制方式量身定做了一套操控方案。此外，关于本作最大的新闻是：Lady GaGa将以某种方式在游戏中客串一把！P




Aimi因被遗弃而感到愤怒和痛苦，她的武器有溜溜球、忍者刀等

PS3/X360/Wii

X战警 / 命运

X-Men: Destiny ACT Silicon Knights Activision 2011

普通攻击积累能量值，然后发动超能力

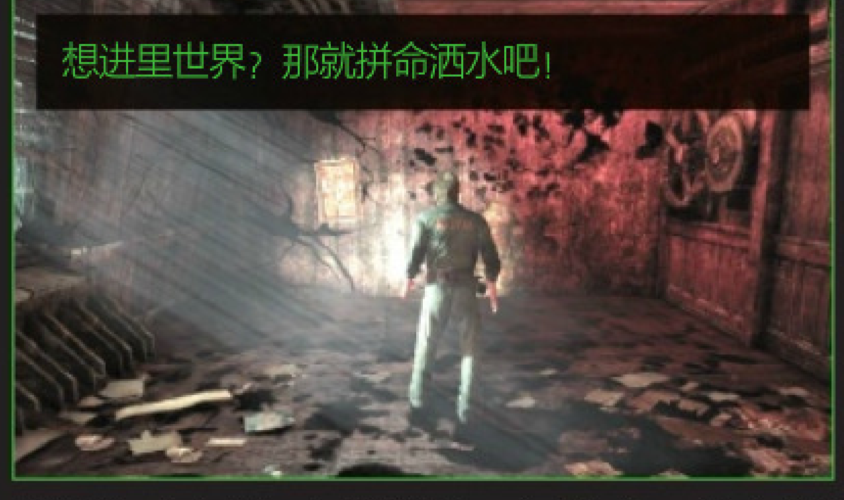
除了“蜘蛛侠”，Activision公司还拥有另一著名美漫“X战警”的游戏改编权，这个系列的游戏新作《X战警——命运》由曾开发了《血兆——凯恩的遗产》和《无间战神》（Too Human）等作品的Silicon Knights制作组开发，并邀请“X战警”系列漫画的原作者Mike Carey为游戏撰写剧情。

游戏的故事发生在一个特殊且关键的时期，Mike Carey将它描述为“X战警”编年史的中期。在这个时期，抵制变种人的情绪无比高涨，由于对变种人的憎恨而引发的犯罪频频出现，X战警们更是遭遇了惨痛的损失，X教授在游戏的开始就已经死亡，这意味着玩家在新作中的变种人之路将会变得异常艰难。

本作新增了3名原创变种人，成为主导剧情发展的主要角色。E3上只公布了Grant Alexander和Aimi Yoshida的相关信息。Grant原本是加利福尼亚大学足球队的一名球员，当他发现自己的能力后，周围的同学也因对变种人的怨恨而将他孤立。Aimi则是一名15岁的日本变种少女，在试玩版中，玩家就需要操纵她去唐人街去寻找一名关键角色的下落。游戏的战斗方式分为两种：变种人特有的超能力以及普通的物理攻击。在玩家进行物理攻击的过程中，可以积累发动超能力所需要的能量值。此外，玩家还可通过收集其他变种人的X基因，来改变或增加自己拥有的变种人的能力。P

本次在E3上展示的《寂静岭——暴雨》Demo，是游戏早期的一段流程。主角Murphy Pendleton从先前服刑的Ryall State监狱转押到Wayside高警戒度惩戒所，囚车在路过寂静岭旁的一片森林的时候意外翻车，Murphy得以逃脱。根据制作组的介绍，本次的故事将会发生在寂静岭的东南部，这也是系列从未涉及过的地区，无论是情节还是人物都与先前任何一部“寂静岭”作品毫无关系，堪称一部绝对意义上的原创。

初始阶段的Murphy找到了一支撬棍，同《寂静岭4》类似，本作的肉搏类武器存在耐久度的设计，但主角一次只能携带一种肉搏武器，相反枪械倒是可以带上多种，不知道制作组准备如何处理本作的动作系统。在经历了一系列死胡同之间的折返跑后，Murphy在一家名为Pit Stop的餐馆内遇到了第一个NPC，他的名字叫做Howard，是一名邮差。Howard一眼就认出了Murphy是逃犯，虽然他对主角表现得很不友好，但似乎也不准备告发他，还反复念叨着“我可以帮你”。


想进里世界？那就拼命洒水吧！

本作里世界的触发方式比较有新意：当厨房失火的剧情发生后，玩家需要控制Murphy打碎火警开关，每个房间天花板上安装的自动喷头瞬间就将餐馆变成了水世界，接下来诡异的一幕发生了……制作组表示，水不仅仅是促成表里世界转换的关键因素，而且也是伴随整个冒险的核心要素……P


看来“寂静岭”同“阿兰醒醒”（Alan Wake）间确实互有借鉴

PS3/X360

寂静岭 / 暴雨

Silent Hill: Downpour AVG Vatra Games KONAMI 2011.10.25

PS3/X360

终极斗士3

UFC Undisputed 3 FTG Yukie's Osaka THQ 2012

时隔两年之后，"终极冠军格斗赛"系列终于推出了最新作品。本作其实并不算是纯正的UFC题材，它所呈现的是从1997年开始出现，全盛时期一度在影响力和商业规模上压倒UFC的无限制格斗赛变体——Pride格斗锦标赛。这项在2007年由于被UFC联盟收购而消亡的赛事将在《终极斗士3》中复活：让人热血沸腾的野蛮搏击、几乎没有规则的"规则"，以及用舞台效果灯、烟雾和焰火装扮的户外竞技场，还有Pride赛事的经典解说组合出场。


将对手打倒后用下压的膝盖猛击其头部或胸部，在这里是允许的


对手可能在攻击判定形成的一瞬间发动"防反"

本作允许玩家使用模拟模式搏击，这种状态下对战双方会有一道体力槽，这意味着回旋踢、重拳这样强力招式的使用会受到限制，比赛节奏会变慢。还有一种对战模式将取消诸如"瞬间击倒"等随机因素，使双方对决的结果完全取决于各自技术的发挥。P

X360

炫舞中心2

Dance Central 2 MUZ Harmonix Music Electronic Arts 2011.10.25

本作的前作是《吉它英雄》和《摇滚乐队》原始制作团队为Xbox 360体感控制器Kinect打造的一款节奏舞蹈类游戏，2010年11月游戏上市后，成为Xbox 360上除"Kinect运动"系列外，销量最好的Kinect游戏。本届E3上展示的《炫舞中心2》，和前作一样，无需控制器，直接跟随着屏幕中的指示翩翩起舞就可以体会置身于舞台中央的感觉。

《炫舞中心2》与前作相比最大的改进就是增强了社交功能。在一首曲目进行的过程中，其他玩家可随时加入其中挑战，游戏大厅功能也比前作更为健全。游戏的战役模式加入了更多的叙事色彩，玩家可以从扮演一名地下舞者开始，逐步登上世界舞台。

本作中将有90多种舞步和650多个舞蹈动作，舞曲的风格包括了流行、嘻哈和R&B等多种音乐风格。P


每个舞步都经过专业编排，无论新手还是老玩家都可以找到适合自己的曲目


和前作一样，纯体感操作，无需控制器。游戏的画风兼顾卡通和写实，十分特别

PS3/X360/Wii

美国职业摔跤12

WWE'12 FTG Yuke's THQ 2011.11.22

同UFC运动的最大不同在于，WWE是一种娱乐性质的搏击秀，相信很多玩家都电视上看过这种屏幕下方打着"纯属表演，请勿模仿"水印的节目。在连续多年推出以"SmackDown vs. RAW"（二者均为UFC旗下的商业团体）为主题的WWE游戏后，此次Yuke's工作室准备进行一次彻底的进化。


设计台词：你在想什么，这次可是真打哟！


游戏采用了和《FIFA 12》相同的动作捕捉系统

真实WWE比赛中为了增加娱乐性，"导演"经常会安排被"打"得奄奄一息的选手突然爆发小宇宙，原地满状态复活将即将赢得比赛的选手瞬间推倒。这在本作中也存在：当一名玩家HP见底后就可以触发"大恢复时刻"，尽管你的HP还是那么多，但耐力槽会在短时间内提升到极限，让你抓住这个短暂的机会绝地反击。WWE比赛的本质是假打，相比之下，似乎这个同名游戏系列还是很有竞技味道的。P

PSV

蜘蛛侠/时空边缘

Spider-Man: Edge of Time ACT Beenox Activision 2011

这款"蜘蛛侠"系列的最新一作《蜘蛛侠——时空边缘》将在今秋发售。在这部新作里，时空变得混乱了，蜘蛛侠也将面临死亡的威胁。和它的前作一样，扮演不同时空的蜘蛛侠是本作的最大卖点，除此之外，本作在画面和战斗系统上与去年发售的前作十分相似，并没有显示多少新意。

事实的起因是一位疯狂的科学家从2099年穿越时空回到了"现在"，并建立了一家动机不纯的高科技公司"Alchemax"，由此引发了一系列的连锁反应，会直接导致生活在现在的蜘蛛侠死亡。2099年的蜘蛛侠穿越重重障碍和现在的蜘蛛侠取得了联系，警告他即将到来的死亡。于是，蜘蛛侠们从不同时空分别潜入Alchemax公司，去制止科学家的诡计，这里就是E3试玩版开始的地方。P


"因果效应"这种好莱坞经常采用的漏洞百出的时间旅行谬论是故事发展的基础

2099告诉现在的蜘蛛侠，自己被一个巨大的机器人困住了

PS3

抵抗3

■Resistance 3■FPS■Insomniac Games■SCEA■2011.9.6

你将扮演Joseph Capelli，穿行在抵抗的枪林弹雨


就算徒手搏斗，Joseph Capelli也不会让你失望


被不明外星异形生物侵略下的地球战场


能量枪发射出来的能量光线能吸住目标，对周围的所有敌人都造成伤害

PS3的独占大作“抵抗”是由曾制作“啮奇与叮当”系列的Insomniac Games开发的一款FPS，弥补了PS3在发售初期美式射击游戏不足的问题。在游戏中，玩家扮演美国士兵Nathan Hale，为对抗来路不明、企图灭绝人类的外星异形生物“合成兽”（Chimera）而战。游戏通过虚构的20世纪中叶的舞台，以具有惊悚感的剧情，让玩家体会人类面临未知生物的威胁而步向灭亡之路，为了种族存亡而奋起作最后抵抗的感受。

《抵抗3》的故事发生在前作的4年后，前两作的主角Nathan在《抵抗2》结局中，因为感染了合成兽病毒，而被同伴Joseph Capelli忍痛杀死，Nathan在死前说道：“一切才刚开始。”这为本作的故事作下了铺垫。在本作的一开始，地球的形势已变得非常严峻，合成兽转变了无数人类成为他们的同伴，壮大的军团占领了几乎整个世界。主角将会由不得已杀死他的Joseph Capelli所取代，他所在的俄克拉何马州受到严重袭击，当地的抵抗组织全力反抗却收效甚微，玩家需要操作Joseph前往东边的纽约和圣路易斯，去阻止合成兽的攻势。在此过程中，合成兽的来源也渐渐浮出水面，本作中有可能将从一代开始就遗留下来的这个谜题解开。

本作的进步主要是AI方面的强化，同时改善了武器的平衡性，将游戏的战术性提升到一个新的高度。本作中不再限制玩家只能使用两种武器，可以从武器库中任意选择要使用的武器。但由于武器繁多，前作过于强力的武器也会被削弱。不同枪支对不同的敌人，攻击效果也不一样，如何选用合适的装备就是一项技巧了。

在E3上的试玩关卡中，合成兽的战舰不停从空中降落，合成兽士兵像潮水一般涌来。对付如此之多的敌人，玩家手中的那把来复枪显得有些火力不足，这时可以尝试所装备的第二种武器——全新的能量枪。它所发射出来的能量光线能吸住目标，然后让其快速旋转，对周围的所有敌人都造成伤害。

除了单人模式，《抵抗3》也会有多人模式，如将会顺应潮流地加入双人分屏游戏的在线模式、进一步加强的对战模式等。Insomniac Games在E3上这样总结这款万众瞩目的新作：“请记住这是一部线性的、跌宕起伏的故事性作品，如果关上灯用心体会，你会发现这是一部非常震撼的作品。”P

PS3 神秘海域3 / 德雷克的骗局

■Uncharted 3: Drake's Deception■ACT■Naughty Dog■SCEA■2011.11.1



这是老朋友相聚，一个也不会少



本作在去年公布时就以Drake悲剧性的沙漠坠机作为开场，这是Katherine Marlowe的阴谋吗？

作为给PS3开疆扩土的重要作品，“神秘海域”系列和隶属于索尼旗下的“顽皮狗”工作室的一举一动都是业界的焦点。由于系列的前两作均获得了极高的评价，这也使《神秘海域3》成为索尼在E3展台上最为瞩目的作品之一。主角Drake将和他的同伴们一起穿越鲁卡哈利沙漠（Rub' al Khali，位于阿拉伯半岛的巨大沙漠），寻找被称为“沙中的亚特兰蒂斯”的古代遗迹。Katherine Marlowe的目的和他们一样，她似乎与Sully是“老相识”，而且是某个神秘组织的领袖。

在E3上，顽皮狗为我们带来了两段《神秘海域3》的影像。一段是本作的剧情预告片，展示了系列中一贯的主题——阴谋和背叛，也展示了顽皮狗深厚的剧本功力，同时证实前两作中的女主角Elena Fisher和Chloe Frazer也会回到Drake的身边。另外则是一段长达6分钟的试玩影像，场景为海上的一艘豪华游轮。独自作战又没有武器支援的Drake，需要避免引起敌人的注意，靠潜行绕到敌人身后，然后徒手将其击晕。在视频的后半部分，由于爆炸导致海水涌入巨轮，玩家们需要根据提示按键才能操作Drake逃出生天。

本作的多人游戏包括前作中的冒险模式和新增的猎人模式，在此模式中玩家将分成两组进行对抗：英雄（Hero）一方需要尽可能多地夺取财宝，而恶棍（Villain）一方则要全力阻止他们对手的“贪婪”举动。P

PS3/X360/Wii U 忍者龙剑传III

■Ninja Gaiden III■ACT■Team Ninja■Tecmo Koei America Corp.■2012



隼龙的右臂有特殊魔力

著名的“忍者龙剑传”系列以流畅的操作、暴力的动作和较高的难度，成为日式ACT的代表作之一。新作在保留了系列特色的基础上，加强了叙事和潜行成分。

本作的主角依然是隼龙，E3的试版玩起始于伦敦，和往常一样，隼龙站在高楼大厦之上，俯视着城市的夜景，回想着昔日种种。一架直升飞机的坠毁打破了隼龙的思绪，隼龙随即投入到了战斗之中。此时玩家会体验到游戏的潜行成份——隼龙悄声无息地绕到警卫的身后，趁其不备将其一刀致命，过程短暂而血腥。游戏的镜头并不局限于第三人称模式，为了突出血腥的内容，还会给出强调特写。接下来的战斗则和前作类似，由冲刺、劈砍和跳跃所组成的连续技，令隼龙好似黑暗中的舞者一般，周旋于敌群之中。敌人也和前作一样，火力十足，近处的杂兵挥舞着刀剑，站在高处的敌人则肆无忌惮地发射着火箭筒。虽然本作希望除了核心玩家之外的大众也能享受到游戏的乐趣，但这不意味着游戏的难度会因此降低，稍不注意，玩家就会葬身于敌人的密集火力之下。本作中，隼龙的右臂有着特殊的魔力，每杀死一个敌人，右臂的颜色就会加深，直至变得通红，便可释放毁灭性的致命一击。

本作将是首部非坂恒半信作品，游戏支持8人合作和对战，支持体感设备。在故事上，玩家将会有机会进一步去挖掘隼龙的生活方式，以及他的所思所想，目睹隼龙成为一个黑暗式的日本英雄。P


与奇美拉的战斗异常艰难

PS3/X360
龙之信条
Dragon's Dogma ACT CAPCOM CAPCOM 2012

本作设定在一个大型的开放世界，甚至有昼夜交替的天气系统，玩家的目标是与AI队友或其他玩家合作进行自由探索和战斗。和《阿修罗之怒》相反，这是个完全西方奇幻背景的游戏，玩家会看到一切具有象征意义的东西：剑、盾、匕首、法师、狮鹫，当然也少不了游戏的主题——龙。游戏中有战士、法师和游侠3种职业可供选择，除了主线还包含多个分支任务，你可以和分布在世界各地的NPC交流，也能遭遇巨大化的Boss战。听起来很RPG？看截图有点"上古卷轴"？但这款烙有CAPCOM出品印记的原创作品依旧是个很讲究的ACT，它的制作人也正是曾制作《鬼泣4》的小林裕幸。

E3上试玩版的主角是个战士，他是个能装备剑与铠甲的肉盾型角色。试玩版的场景在一个阴暗潮湿的洞穴，需要装备火把才能看清前方的路，一开始就遇到法师和游侠职业的NPC，作为队友加入到冒险的队伍中。游侠的武器为匕首和弓箭，属于远程攻击型角色；法师则会使用区域型攻击魔法和恢复魔法。与同类游戏不同的是，释放魔法并不是花费魔法点数，而是按键蓄力，蓄力越长法术的威力就越大。游侠也有类似的蓄力技能，都不消耗任何点数，但是有冷却时间。

在洞穴中遇到的敌人也是哥布林、巨魔等常见的怪物，通过"一键式"的战斗可以快速扫荡过去。在洞穴深处等候着我们的是一只"奇美拉"，它有着狮子的脑袋，山羊的身体和蛇的尾巴。要战胜这个强大的敌人，首先需要对着它的尾巴展开攻击，切断后才能从背部跃上攻击它的身体，这时奇美拉会疯狂地撞击队员，由于远程攻击都需要蓄力，很容易被打断，这就成了考验玩家策略和动作熟练度的时刻了。P

与神话中的角色战斗


光是徒手攻击都足以令人畏惧

PS3/X360
阿修罗之怒
Asura's Wrath ACT CyberConnect2 CAPCOM 2012

动作游戏王牌厂商的这款全新作品，主角阿修罗是个反英雄式的人物，他本来是一名半神，受到同族的排挤而被放逐到人间。与此同时，阿修罗的女儿遭到了同族的挟持，来自地狱的敌人也在四处追杀他。在游戏中，阿修罗是痛苦的象征，他寡言少语，由于强烈的复仇欲望而变得狂暴，有可能是继Kratos后另一名悲剧性的神话人物。在E3上，CAPCOM的制作人并没有过多地透露剧情方面的消息，只是声称本作的剧情会融合科幻与神话传说的元素，过场动画则会以油画的方式展现。

本作采用的是传统的第三人称视角，阿修罗战斗的风格多变，他可以徒手格斗，也会使用各种枪械进行攻击，还会发出类似于魔法效果的能量波。作为半神，阿修罗还拥有额外的4只手臂，在与敌人展开近距离搏斗的同时，可以利用其余的手臂将远处或空中敌人射出的子弹反弹回去。当他的"愤怒"达到顶点时，还能用6只手臂发起强大的攻击招式。在收集到足够的能量时，阿修罗可触发"爆发模式"（Burst Mode），其实就是类似于我们在《战神》等游戏中见到的QTE系统，就需根据屏幕中出现的指示按键就可作出一系列华丽的攻击，极具戏剧效果。

《阿修罗之怒》就像是个东方版的《战神》，制作人松山洋声称，这款游戏不想套用动作游戏的定式，但这到底是上等的《战神》还是马马虎虎的《但丁的地狱》，还有待时间的考验。P


Pyrrha是Patroklos的妹妹，她心地善良，打伤敌人后还因愧疚时不时地道歉


Patroklos是个好斗的战士，自信而残忍

PS3/X360
刀魂V
■SoulCalibur V■FTG■Project Soul■Namco Bandai Games■2012

在《街头霸王Ⅳ》和《铁拳6》的强力冲击下，“刀魂”系列显得有些力不从心。E3之前刚刚公布的《刀魂Ⅴ》将会是一款转型之作，由于开发成员和以前不同，游戏风格也会有很大变化，目标是打造一个“更快速、轻松、优雅”的新作，通过演示可以看出，本作节奏的确比前作要快得多，特殊攻击槽也增长得更快速，玩家可以更早地在回合中发动强力攻击。角色的连续技变得简易，角色的移动也更加轻松。只有系列中受到玩家欢迎的自定义角色的功能将在新作中得到保留。

本作的故事发生在前作的17年后，新主角Patroklos是Sophitia的儿子。Patroklos的角色设计灵感也主要来自Sophitia，尽管相比Sophitia，Patroklos更加灵活和锋芒毕露，并且有自己的动作打法，但整体来说，Patroklos还是一个Sophitia的进化版。在访谈中，制作人多湖久治表示，本作因为是系列的全面转型，所以会有较独立的剧情和大量新角色的加入——较早作品中的一些角色也会回归，但本作是一个另起的新故事——Sophitia被设定已经死亡，他的妹妹Cassandra据推测登场的概率也很低。

看得出，这个核心向格斗游戏也在极力向大众玩家靠拢，从前作中的“裂衣”已可感受到这种趋势变化了。虽然制作组当年对《死或生》的卖肉嗤之以鼻，但事实上自己也不得不适当地顺应潮流——希望《刀魂Ⅴ》能给系列挽回颓势。P

PS3
黑暗之魂
■Dark Souls■ARPG■From Software■Namco Bandai Games■2011.10.4

PS3独占的RPG《恶魔之魂》以其超高的难度而著称。来自日本的二线厂商From Software凭借这款“意外”的作品成品，无论日本人还是欧美鬼畜纷纷赞不绝口。那么它的精神续作《黑暗之魂》会不会容易一点呢？制作人宫崎英昭说：“别作梦了！”

《恶魔之魂》是一款非常阴暗的游戏。王国被笼罩在黑暗阴云中，英雄们都一去不复返，作为无名小辈的主角在险恶的世界里探险。黑暗阴云里既没宝藏也没公主，主角过了序章就一命归西了，之后为了世界和平，只好以灵魂形式出来打打杀杀。但这款游戏之所以出名，除了ARPG优秀的攻防系统和手感，还在于它的关卡设计和联机模式。游戏的场景以欧洲中世纪的城堡村庄为主，但步步崎岖，到处暗藏密道和机关；联机模式也与众不同，玩家登录服务器后并非进入大厅与好友们共同奋战，而是分别进入各自的独立空间——唯一的联系，就是你能看到其他玩家临死前的窘境和留下的只字片语。

作为《恶魔之魂》的续作，《黑暗之魂》大大强化了前作的设定，几乎所有的成功要素都被大大强化，画质变强、地图更大（取消了关卡制，采用开放世界）、为隐藏区域增加了新的任务，以及更加黑暗的故事、更加变态的机关等，武器系统也得到改进。为了应付更加刁钻的敌人，玩家还可以召唤傀儡骑士……总之，《黑暗之魂》压根就是前作的加强版！P


我们能召唤这种黑铠骑士一起对抗敌人


如果你是《恶魔之魂》的粉丝，那么这款游戏当然必玩；如果你没玩过前作，但自诩硬核游戏玩家和尝鲜爱好者，那么也不能放过宫崎英昭口中这款“难上加难的续集”

PS3/X360

ICO与《旺达与巨像》合集

■ICO & Shadow of the Colossus Collection■ACT■Bluepoint Games■SCEA■2011.9.27

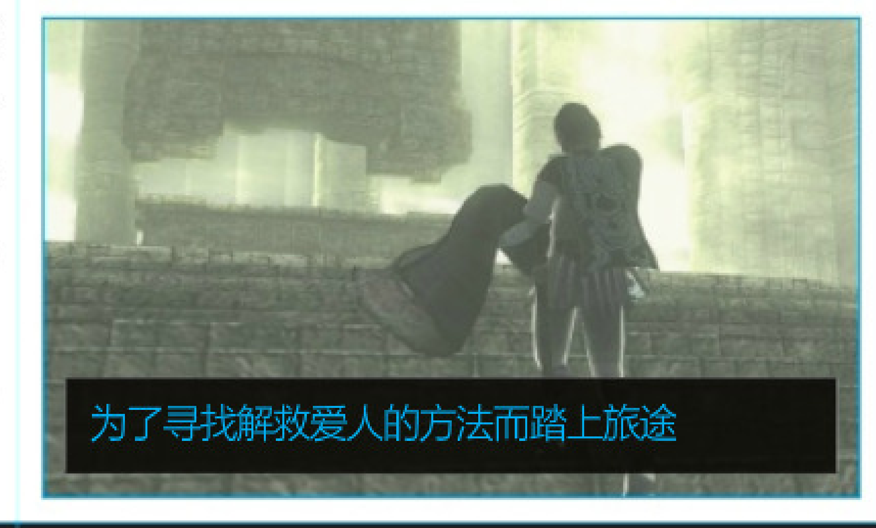


这时，人类的渺小才愈发地显现出来

本作顾名思义，是PS2上两款经典名作《古堡迷踪》和《旺达与巨像》的高清重制版，收集在一张蓝光光盘中，在PS3平台重新发售。这两款出自Team ICO小组的作品都以唯美的画风著称，再加上感人的剧情和艺术感染力，不知骗取了多少玩家的眼泪。走上高清平台后，在提高贴图质量、减少锯齿的同时，保持了原作古朴的风格，帧数不足的问题也得到完美解决，并支持奖杯系统。此外，游戏对应3D立体显示，支持1080p与7.1声道。

全3D的《旺达与巨像》看起来尤为震撼，整个世界浑然天成。沙漠、森林、平原、瀑布，各种各样的地形地貌都得到了真实的再现，除了爱马和有时会出现的雄鹰，这是个没有伙伴的世界。在这样的环境下，人类的渺小才愈发地显现出来。而这个世界上的另外一种生物——巨像，恰恰如此巨大，地动山摇的压迫感让人窒息。深黑的面貌、粗重的呼吸、伟岸的身躯，巨像的魄力让整个世界都为之震撼。

无论《古堡迷踪》还是《旺达与巨像》，但在营造孤独的氛围上却是一脉相承的。《古堡迷踪》里巨大空灵的城堡在《旺达与巨像》里成了美丽荒凉的世界；《古堡迷踪》里空灵的脚步声在《旺达与巨像》里成了清脆的马蹄声。如果你错过了PS2上的原作，或者想重温一下，这次的高清重制版都将是一次绝佳的体验，同时推出的限定版还附有两作的PS3动态主题以及原画画册。P



为了寻找解救爱人的方法而踏上旅途

飞檐走壁的侠盗Cooper

距离上一作《狡狐大冒险3——侠盗荣誉》（Sly 3: Honor Among Thieves）在PS2平台发售已有6年了，在本届E3上，SCEA终于公布了“狡狐大冒险”系列最新续作的消息。“狡狐大冒险”本是一个卡通风格的美式动作游戏系列，主角Sly Cooper是一只拟人化的浣熊，是Cooper这个侠盗家族的后裔，拥有各种高科幻的超能力。游戏以关卡风格多变、迷你游戏众多等特色为人称道，系列的前三作均取得85分以上的不俗成绩。

《时空窃贼》延续了系列的优秀血统，在E3的演示中，Sly Cooper就如前作一样，作为侠盗家族的一员正在逃避星际警察的追捕。在此过程中Sly Cooper向玩家展示了他的拿手好戏：像影子一般游走在都市的屋顶上，借助他的弯钩在建筑间来去自如地穿梭，跃到城市的最高处还不忘来个标志性的胜利姿势。

进入次世代的“狡狐大冒险”在画面效果上有质的飞越，游戏的色彩更为丰富，并配以柔和的光影效果，好似一部好莱坞的3D动画电影。此外，制作组也顺应潮流，一改之前的线性流程，将沙盒式的游戏方式也带入到了本作之中，游戏的世界将会变得自由开放，而并非像前作一样局限于关卡的模式。除了这款全新作，Sanzaru Games还将同时制作《狡狐大冒险HD》高清重制版，这个合集将收录“狡狐大冒险”的前三代——老玩家可以怀旧，新玩家也可以体验一下经典。P

PS3

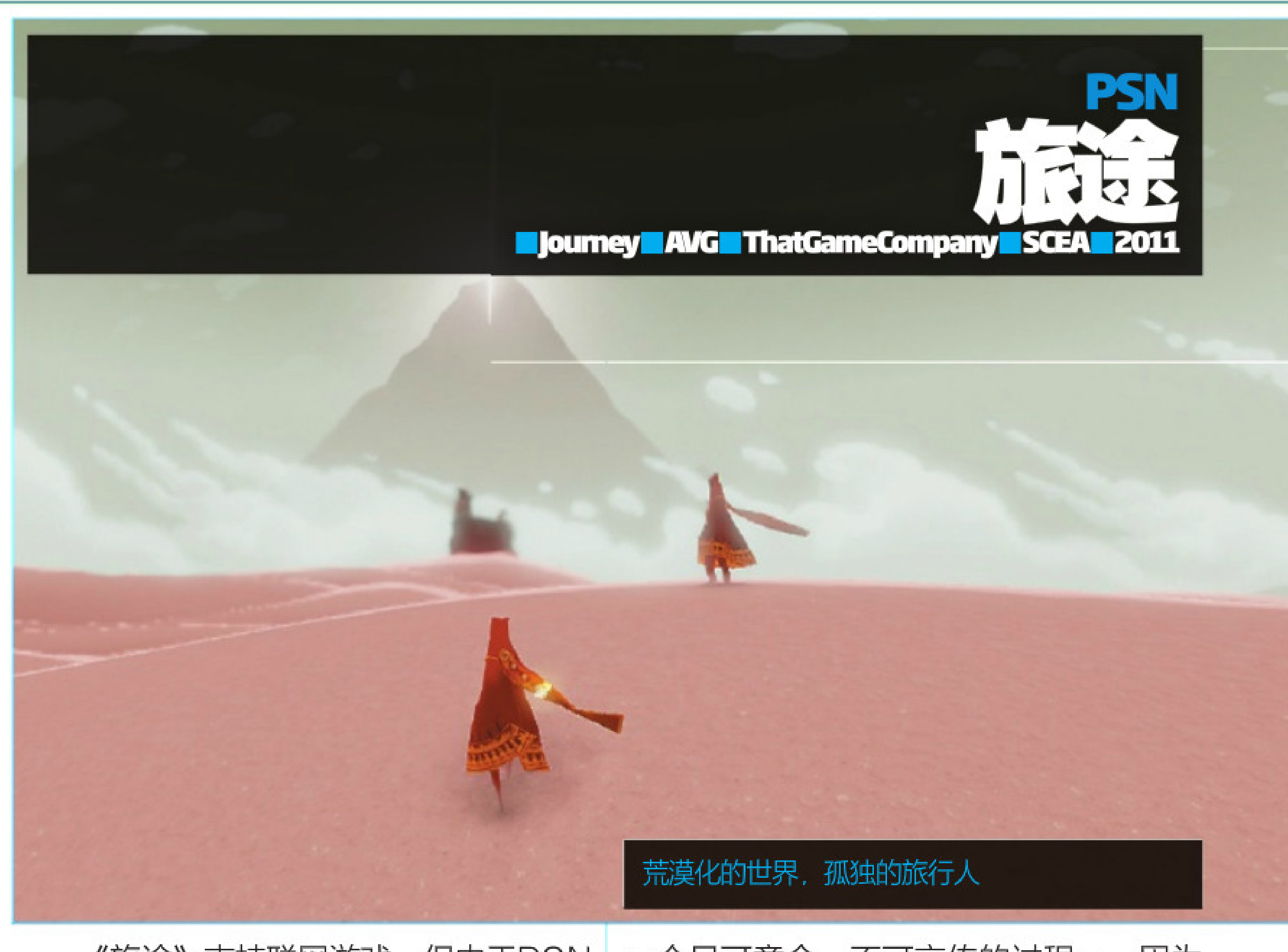
狡狐大冒险/时空窃贼

■Sly Cooper: Thieves in Time■ACT■Sanzaru Games■SCEA■2012



高清下的本作好似一部好莱坞的3D动画电影


旅行的意义何在？等着玩家前去探索



荒漠化的世界，孤独的旅行人

PSN 旅途

Journey | AVG | ThatGameCompany | SCEA | 2011

这是华人制作人陈星汉为PSN平台制作的一款基于网络的冒险游戏，他的上一部作品是2009年备受好评的创意之作《花》（Flower）。用陈星汉的话来说，“如果《花》是一首诗，那么《旅途》就是一个谜。”

作为一款冒险游戏，《旅途》侧重于剧情的描写，且带有悬疑色彩，需要玩家在游戏过程中一步步去发掘。游戏的世界非常抽象化，由纯净的色彩和简单的线条所组成，在一望无际的荒漠中，玩家扮演一个身披红色斗篷的角色，朝一座闪着通天光柱的高山奔跑。玩家在这款游戏中所要做的，就是不停地奔跑，在这个广大的世界里旅行，寻觅远古遗迹和废弃的城市，收集线索，让自己慢慢了解这个世界究竟发生了什么。

《旅途》支持联网游戏，但由于PSN崩溃的问题，E3上无法展示联网模式的内容。在采访中，陈星汉将网络游戏体验比作是一个徒步旅行，在路途中会遇到真实的玩家，你可以选择和他们一起旅行，或是在短暂的停留后再继续自己的旅程。有趣的是，在本作中与其他玩家交流，也是一个只可意会，不可言传的过程——因为在这里，你无法打字，无法语音，没有朋友列表，只能在沉寂的氛围中寻找默契。

《旅途》和陈星汉的其它作品一样，是一款以创意取胜的小型游戏，游戏的流程约为20～40分钟，但每次重玩，都会给人不一样的感觉。P

PS3 星际雄鹰

Starhawk | TPS | Lightbox Interactive | SCEA | 2012

这是一款科幻题材的第三人称射击游戏，制作灵感来自于Lightbox Interactive主力成员组成的Incognito Entertainment在2007年推出的同类型作品《战鹰》（Warhawk）。《星际雄鹰》背景十分独特，设定在一个具有西部风情的外星球上，这儿尘土飞扬，黄沙漫天，强烈的日照几乎让人睁不开眼睛。主角Emmett Graves是一个半牛仔半机械式的人物——身穿衬衣、马甲、牛仔裤和长筒靴，手握科幻的重型枪械。主角可以驾驶摩托车、飞船等载具投入战斗，场面相当火爆。

星球上的各大势力都为争夺一种稀有的资源“裂缝能量”（Rift Energy）而战斗，利用这种资源可以让凡人变异成极为强大的作战机器，比如在E3的演示动画中所展示的类似四驱车以及机械雄鹰的战斗单位。由于受到这种特殊能量的污染，Emmett的手臂能发出蓝色的能量光束，即使不装备武器也拥有惊人的杀伤力。“裂缝能量”可以在死去的星际流放者身上收集到，玩家可以用之建造狙击哨岗、炮塔、车库等建筑，融入了将即时战略游戏的特色。

本作的单人战役将会是一款自由开放的沙盒式游戏，而多人游戏则以夺旗模式为主，玩家被分为两队，战斗方式包括地面战和空战，无论哪种，都需要玩家有效地利用各种战斗机械和车辆载具，多样化的武器和防御设施也给了玩家制订不同战斗策略的可能性。P


需要有效地利用各种战斗机械和车辆载具



主角Emmett Graves是个半牛仔半机械式的人物。如果你喜欢火爆刺激的快节奏战斗，《星际雄鹰》应该是一款值得期待的独占作品

E3上，《新光神话》还揭开了联网内容的面纱，也就是3on3的对战模式。以地面战为核心，双方玩家分为“光组”和“暗组”进行对抗，对抗中比单人模式多出了名叫“Staff”的神器种类。在对战时，双方队伍的分数显示在屏幕下方的血槽上，分数到0的一方会有成员变为Pit的样子，另一方将这位Pit打倒，就能获得胜利。制作《任天堂全明星大乱斗》这样顶级对战游戏的樱井正博，想必能带给玩家兼具深度与轻快乐趣的对战。本作的另一个新增的要素是“AR玩偶卡片”。我们知道，3DS的一大卖点就是丰富的“AR卡片”功能。它主要利用了摄像头来对卡片进行辨识，从而让现实与虚拟的世界产生一定的互动。在《新光神话》里，会有画着不同游戏角色图案的卡片发布，让3DS的摄像头对准它们，就能在屏幕里呈现出3D建模的图像。如果将两张卡相对而放，按下A键，他们就会互相战斗，直到有一方被消灭。不过，具体这些卡片如何来配置，还需要等待进一步的消息





3DS

新光神话/帕鲁蒂娜之镜

■Kid Icarus: Uprising■ACT■Nintendo■Nintendo■2011



《新光神话》的网战规则很简单：干掉Pit！



本作的图像水准和美术均十分上乘，算是3DS上比较养眼的作品



这位拿着刀的大叔是本作的一个同伴角色，能不能使用还是未知



我们看到的第一个3DS游戏的画面就是这款借尸还魂的《新光神话》，至今发售日依然没有一个准信。它曾经享有很高的关注度，被当作3DS首发的重要新闻，而在大作频发的现在，似乎已经显得有些褪色了。在本届E3上，《新光神话》给出了实际的游戏试玩，并且公布了几个新的特性和内容。樱井政博这次又能耍出点什么魔法来呢？

《光神话》是原本是任天堂FC磁碟的作品（仅指日本，在欧美由于磁碟系统没有发售，所以以卡带来装载），是由横井军平担当制作的异色作品。在游戏里，光之女神的亲卫队长Pit从地狱反击，打败暗之女神，让天界重回光明。游戏值得注意的是采用了一些RPG的要素，角色会通过杀敌来成长，并能购买更强的道具来强化自己。3DS套用了原版的故事，游戏类型则完全不同，变成了具有街机风味的动作/射击游戏。

游戏总共分成空中战和地面战两个部分，为此樱井制作了两种不同的系统。空中战即类似于SEGA的《铁甲飞龙》，以固定镜头和强制路线为主，玩家不需要进行寻路，只能在屏幕的区域内回避敌人的攻击，同时用触控笔来操作准星，按下L键来射击。地面战允许玩家控制Pit的移动，也可以做出闪避、冲刺等动作，触控笔依然作为准星的控制工具，不过它还能用于转动镜头。

游戏中共有7种神器，可以在关卡开始前选择装备。其中“Blade”能力平均；“Bow”具有追尾性能；“Cannon”和“Arm”攻击力高，但下到地面时会降低移动速度；“Claws”和“Palm”攻速高而攻击力低；“Orbitars”则是离敌人越远，越能发挥威力。除此之外，空中战时点击左下角还能发动特殊攻击，类似于传统射击游戏里的“保”，能给全屏敌人造成伤害。

试玩版可在3个章节里选择，每个章节都会包括空中和地上两部分。如果是当年玩过FC磁碟的骨灰玩家，应该会十分怀念。关卡中的敌人大多脱胎自原版，只是进行了现代化加工，尤其是Boss三头龙黑德拉，在新版里似乎三个头各自拥有不同的人格，十分具有魄力和趣味。

《新光神话》可能不及《马里奥赛车》或《时之笛》复刻来得抢眼，但作为一个时隔几十年后复活的原创品牌，还是很令人期待它的表现。P

今年是3DS颇具挑战的一年。由于日本灾难的影响，3DS在本土受到了一定的冷遇，软件上也是青黄不接，玩家等得望眼欲穿。不过在下半年，这款掌机拥有份量十足的游戏阵容。打头阵就是刚刚发售的《塞尔达传说——时之笛3D》。

1998年的N64游戏《塞尔达传说——时之笛》为所有的动作冒险游戏确立了一个极佳的范本。它曾被NGC的"塞尔达传说"纪念合集收录，并在Wii Shop再次发售，但大规模的重制对这款站在电子游戏艺术顶端的作品来说还是头一遭。仅凭这一点，就足以令老玩家掏钱埋单，在13年后重返梦幻般的海拉尔大陆，纵马狂奔，对月当歌。

《时之笛》本质上依然是个"塞尔达"游戏：有一位公主、许多道具、几座地牢和开放的场景，但一切都被完整地替换到了3D的环境里，游戏中你需要操作Link从各种角度来观察四周，攀到高处或潜入水中，探索立体的空间。

同时，为了解决3D环境下难以定位和操作复杂化的问题，《时之笛》特别导入了"Z注目"的概念，即按下Z键，镜头就会自动转向画面中值得注意的东西，同时它还能当做锁定键来使用。一些看似十分复杂的动作，也设置了A动作键来自动完成它们，让玩家不至于感到困扰，处理得干净而自然。时之笛是游戏的关键道具，玩家可以通过它来演奏出美妙的音乐，同时也会产生阴晴变幻、日夜交替的效果。非凡的想象力和创造力让这款"塞尔达"游戏成为系列中最经典的一款，时至今日地位也丝毫不可动摇。

3DS的这次重制，似乎让我们又回到了GBA初期，以复刻SFC游戏度日的老时光。但《时之笛》就像一瓶上等的好酒，越陈越香。P

3DS 塞尔达传说/时之笛3D

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D | ACT | GREZZO | Nintendo | 2011.6.7



3DS版本并没有对其核心部分作任何改动，却借由大幅强化的贴图和真实的光源效果增加城镇房屋内部的细节——更重要的是，让图像呈现出3D效果，让如今的玩家能以一种全新的面貌来审视这部伟大的作品。陀螺仪和双屏也为游戏的便捷性提供了些许帮助

3DS 星际火狐64 3D

Star Fox 64 3D | ACT | Nintendo | Nintendo | 2011.9.11

继续沉浸在Good Old Time中一会儿……我们知道，《星际火狐》初代的意义在于通过让卡带加装SuperFx芯片，让SFC显示流畅的3D图像。几年后的《星际火狐64》则为玩家带来了更具空间感与深度的关卡，一举确立了今后同类游戏的发展。本作具有两种关卡构成，一是直线强制前进，至道末进行Boss战（类似于飞龙）；而另一种为在一个箱庭式（沙盒）的空间里，与敌机展开360度的自由缠斗。同时你可以利用新加入的"蓄力弹"一网打尽相邻的敌人，一气消灭的数量越多，分数也会成倍上涨，兼具乐趣和深度。

3DS版翻新了图像，并加入网络对战，玩家可拍下自己的照片作为头像显示在战场上。对射击游戏粉丝来说，能与Fox、Falco等伙伴再次并肩作战，已无需太多理由。P



相比N64版，玩家多了一个下屏，可以看到同伴对你的指示



蓄力枪依然是本作的重点，将尽量多的敌人一网打尽！

3DS 路易的鬼屋2

Luigi's Mansion 2 | ACT | Next Level Games | Nintendo | 2012

作为一直活在哥哥阴影下的悲情角色，路易几乎没有以自己为主角的游戏。或许NGC首发的《路易的鬼屋》是他唯一出风头的一次，却因为做得不够好，让任天堂又把他晾了10年之久。

《路易的鬼屋》是款动作冒险游戏，路易带着手电来探索，用吸尘器来战斗，清除鬼屋里的幽灵。总体来说，炫耀机能的成分居多，鬼屋丰富的物理表现、幽灵们生机勃勃的动态以及漂亮的光源，都让人感受到了任天堂新主机的强大性能。而3DS上的《路易的鬼屋2》又将肩负起同样的重任，其探索房间的视点在3D的配合之下，仿佛一个小小的箱庭，有种可细细把玩的趣味。扮演路易的玩家必须运用吸鬼器在鬼屋中展开冒险，除了鬼屋外也有遗迹一类的场景可供探索。虽然路易依然是万年的老二，但可不要冷落了他！P



本作依然发生在一个洋馆，看上去颇有些气氛，是不是很像路易版"生化危机"？

吸尘器是主要道具，不仅可以驱鬼，还能拉下桌布，发现隐藏的东西



游戏有时会回归到2D横版的类型，十分多变，可以说是马里奥的集大成作

3DS 超级马里奥

■Super Mario■ACT■Nintendo■Nintendo■2011

每台任天堂的主机都有一款（或几款）经典的马里奥游戏。任天堂的发展史，同时也就是马里奥的进化历程。在FC，我们知道了人吃了蘑菇是会长大的；在SFC，卷着舌头的耀西成了我们的伙伴；在GB，马里奥开始上天入地，无所不能；在N64，游戏第一次创造了真正3D的环境；而在Wii上，球型关卡再次解放了3D环境的束缚……马里奥游戏似乎并不追求在原有的体系上进行突破，而更倾向于将以往的一些经典元素融合在一起。从实机的试玩演示来看，游戏会有类似《马里奥64》的跟随视角；也会有《银河》的固定视点；还有类似2D马里奥的横版关卡（只是角色能向纵深方向移动）。不过，最让老玩家兴奋的或许还是狸猫装的回归。它曾在《超级马里奥兄弟3》中出现，并且成为游戏中最常见的道具。狸猫装能让马里奥滑行，也可以用尾巴攻击敌人，并且同时复活的还有那个会缩成壳中的Boss笨笨，定能让玩家会心一笑。

本作3D效果十分出色，各种机关穿越屏幕时魄力非凡。毫无疑问是一款平台狂热分子必买的集大成之作。P



多年不见的Boss笨笨，他依然会傻傻地向玩家冲过来，然后撞得自己晕头转向



狸猫装回归！使用它来穿越那些游戏场景里的巨大机关吧！

3DS 马里奥赛车

■Mario Kart■RAC■Nintendo■Nintendo■2011

似乎任天堂不准备像以往那样，在所有游戏后面安上“3D”字样来当游戏标题，《马里奥赛车》就是这样。这个系列开创了一种派对风格的赛车游戏类型，在漫长的系列史中，以不变应万变的核心机制是它的座右铭。

这次3DS版在画面上相比DS有很大进步，还加入了新的“滑翼”要素，或许是受到之前《飞行俱乐部》的影响。这个滑翼能在赛车飞跃的时候张开，令滞空时间延长，就像是在飞行一般，与裸眼3D相配合显得十分出色。另外本作可以选择轮胎的大小，关乎在泥地的适应性、直道速度和过弯性能等，颇有拟真味道哟。

在道具上，经典的香蕉、龟壳等一应俱全，似乎新品种，不过在赛道上经常有金币出现，之前只有SFC和GBA版里有金币的要素——吃得多，赛车可以跑得更快。



虽然本作图像效果十分普通，但美术风格很亮丽



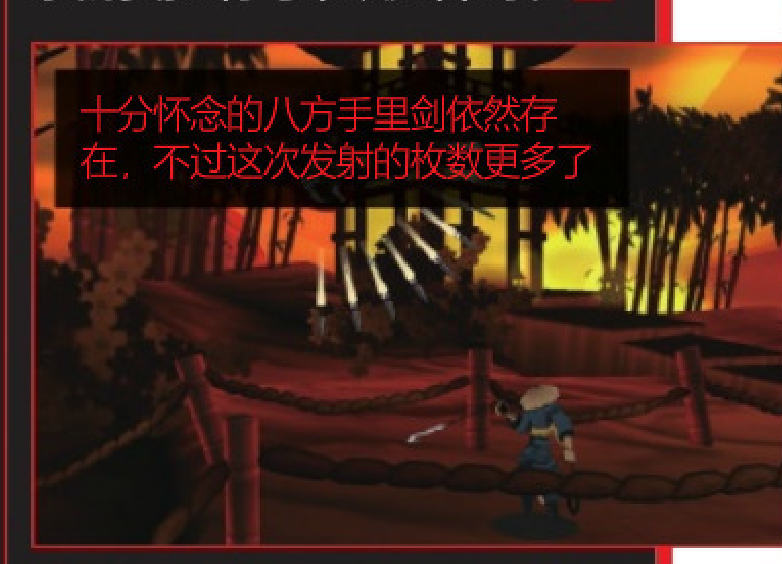
游戏可以选择轮胎的大小，像这种巨大的样式很适合大金刚吧！

3DS 忍

■Shinobi■ACT■Griptonite Games■SEGA■2011

很多人都有同样的看法：SEGA在Genesis的那段黄金年代时常被我们怀念，我们喜欢的那些动作和射击游戏，随着青春年华与SEGA的不思进取永远消逝了。不过有时还是希望这些经典，比如《怒之铁拳》《忍》能以某种形式复活……嗯，看来他们还有最后的良心。

《忍》讲述了一位现代的忍者大师Joe Musashi的冒险，他只凭古老的武士刀、忍者镖和一些神奇的忍术战翻了各种高科技武器和变种怪物。3DS的《忍》主角是Joe的父亲Jiro，他的技能看起来就和他的后代一样，可以在空中掷出八方向的忍者镖，也能用刀快速地斩杀敌人。不过他也会现代游戏的技巧，比如躲避和防御。游戏不仅有流畅的2D卷轴部分，当Jiro骑上战马，还会切换到倾斜的背向视角，玩家需要控制马来跃过障碍。P



十分怀念的八方手里剑依然存在，不过这次发射的枚数更多了



3DS的《忍》比起PS2上的那两款游戏更接近于原版的精神


用手枪来威胁士兵依然是百试不爽的作法，别忘了问完话把他弄晕了


本作的画面比起刚公布时明显有所退步，但基本的气氛还是保留了下来

3DS 合金装备/食蛇者3D

■Metal Gear Solid: Snake Eater 3D■ACT■Kojima Productions■KONAMI■2011

从3DS公布之初，《合金装备——食蛇者3D》就作为一款重量级大作公布，宣扬了3DS不错的机能和这款掌机的厂商凝聚力。原本作为PS2游戏的《食蛇者》描述了“合金装备”系列最早的故事，它所围绕的人物正是谜团重重的幕后黑手Big Boss。在本作里，玩家可以操作着Big Boss，经历一场冷战时代的机密任务——在密林中求生，与各种本领高强的怪人作战，了解与他的恩师The Boss之间的恩恩怨怨。许多“合金装备”世界观的疑点，都在这款出色的游戏里一一交待。

《食蛇者3D》最初时只是3DS的一个技术Demo。在这场精彩绝伦的演示里，你与Snake一起在丛林中一路爬行，时而被突然窜出的毒蛇、飞过屏幕的野鸟、悬停在眼前的黄蜂等桥段惊吓，3D效果被发挥得淋漓尽致，不由让人期待实际的游戏将会做到何种程度。在这次的E3上，《食蛇者3D》大量地展出了实际的游戏画面，虽然比当初宣传有所缩水，但它并非简单地将原本的游戏用3D显示出来，负责游戏复刻的松花贤和特别为突出3D效果，设计了一些新的关卡段落，让这款经典的动作游戏有了更多重玩的价值。《食蛇者3D》还充分利用了3DS的摄像头功能，玩家可以拍下照片，应用到游戏中的迷彩式样中去。

系列的老玩家可温故而知新，新玩家则可以将它作为了解“合金装备”的一个不错的开端。P

3DS 生化危机/启示录

■Resident Evil: Revelations■ACT■CAPCOM■CAPCOM■2011

这是3DS上第二款“生化”系列游戏，背景设定在2005年，故事发生在正作的四代与五代间。玩家操纵经典主人公Jill在一艘航行在大洋上的豪华客船上寻找Chris的踪迹。在本作里她有了一位新搭档，名叫Parker，是个胡子大叔。他们用无线电通讯，分头行动。

新老结合的游戏方式，战斗与四代一样先举枪再进行瞄准射击

本作的图像在3DS上是首屈一指的，尤其人物的贴图十分抢眼

《启示录》比较引人注目的是，它没有使用《生化危机4》之后动作/射击为主的风格，回归到了演绎恐怖气氛、重在探索和解谜的游戏方式。从E3演示中我们可以看到，Jill可以在客轮上自由行动，每样事物都可以进行观察、解谜，其中一部分还利用到了3DS的触摸元素。在本作里，没有成群的僵尸来给你屠杀，它们会像1996年的原作一样，迎合气氛，在玩家心理最脆弱的时候现身，回归最原始的恐惧。P

3DS 牧场物语/双镇记

■Harvest Moon: Village of Twins■SIM■MMV■MMV■2011

我们知道，“牧场物语”系列为农场类游戏提供了一个十分日本化的思路。在游戏里，你所做的不是纵览全局，而是化身为一个小小农夫，经历每天在农场的生活。在游戏里，整个小镇的细节是十分丰富的，有树有花，每家每户都能进去打探，每个镇民的名字你都可以记得。在干活时，不止进行选择，还要亲身去做，每头牛、每棵草都要细心打理。这样的游戏方式让“牧场物语”更接近于一款角色扮演游戏。这个系列从生活的细腻真情上，赢得了玩家的诸多好感。从15年前初代发售后到如今，每年都有新作推出。

3DS的《牧场物语——双镇记》看起来与它的前辈差不多。顾名思义，这次的背景设立在两个相邻的小镇，一个叫Kokohana，它是一个颇具东方色彩的地方；以及BlueBell，自然是欧式风格。这两个镇子原本关系很好，但由于大家为谁出产的食物最好而吵个不停，关系就冷淡下来。作为主角的你，要负责在两个镇子间奔波，发展自己的农场，并找到心仪的对象，结婚生子，最后还要让两个镇子重新交好。Kokohana的特长在于种植业，而BlueBell则是畜牧业，你每个月有一次机会搬家，但你想去另一个镇子随时都可以。

这部作品去年发售了DS版，但新出的3DS版显然会更好一些。P


这次的“神秘海域”攀爬将不再繁琐，只需要玩家触摸想去的地方即可。不过，触摸屏也带来一些担心。对这样一款貌似传统的ACT，大量使用触摸的手段不知是否会破坏游戏节奏，这只能留待实际游戏来临时再去分辨了

PSV
神秘海域/黄金深渊
■Uncharted: Golden Abyss■ACT■SCE Bend Studio/Naughty Dog■SCE■2011

PlayStation Vita是一款性能相当狂暴的掌机，并且带来了一些不错的游戏，其中很大一部分是与PS3共享的。当然，得天下还得靠独占软件，为PS3立下汗马功劳的“神秘海域”系列自然要算在内。由SCE旗下的实力派工作室“顽皮狗”制作的“神秘海域”系列已经成为本世代最激动人心的游戏品牌之一。它广泛地“盗取”了各种类型游戏与电影的精华元素，加上富于互动性的演出，搅拌成了游戏历史上最为丰盛的杂烩。主角Nathan Drake俨然已成了电子游戏界的Indiana Jones。有了如此品牌号召力，SCE自然不会放过。所以今年我们不仅可以玩到PS3的“神秘海域”新作，而且连PSV也拥有一款属于自己的原创作品。

《神秘海域——黄金深渊》其实并非顽皮狗亲自上阵，但它的画面表现依然十分抢眼，足矣摘取PSV最佳图像的桂冠，某些细节甚至比起“神秘海域”的初代也能打个平手。有点像新《古墓丽影》，本作讲述的是Drake这位传奇式古宝大盗20岁时的故事，可以当作是系列的前传。由于PSV的屏幕具有触摸的特性，所以游戏比以前变得更简洁了，比如在攀岩时，玩家只需要点击要攀登的地方，Drake就会自动跃过去。另外在解谜的过程中，玩家可以打开Drake的笔记本，自己随手记下一些有用的信息，是对PS3上系列的进一步发挥，而大部分谜题本身也可以用触摸的方式来解决。P

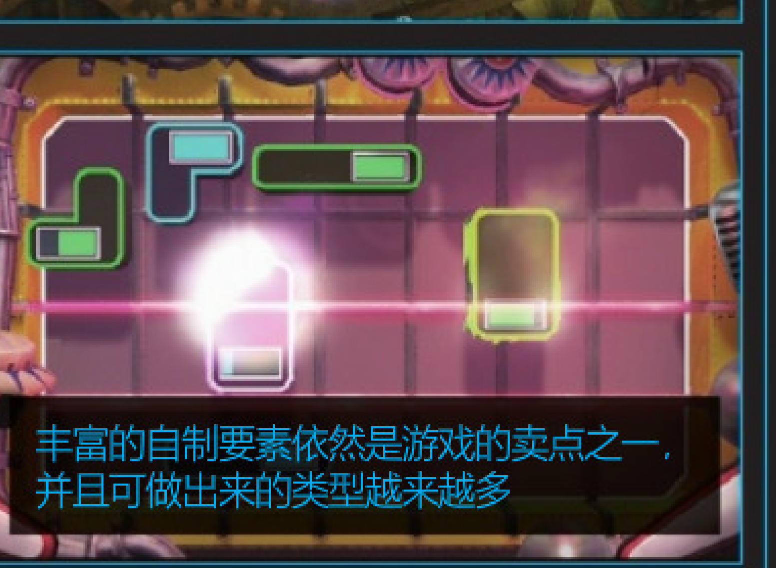

与邪恶组织的枪战依然是游戏的主体部分，这次Drake又惹出什么麻烦了？

PSV
小小大星球
■LittleBigPlanet■PUZ■Tarsier Studios/Double11■Sony Computer Entertainment■2011

PS3上的创意游戏《小小大星球》不仅只是一款带有物理要素的2D平台游戏。它便利的自定义关卡和传播方式还催生了其游戏社区的壮大。《小小大星球2》后，能够允许玩家制作的游戏类型更加丰富，而PSV的《小小大星球》则将用触摸与体感的新元素再次带来一阵旋风。

能触摸对《小小大星球》这个看上去像微缩玩具的世界来说至关重要，因为你与虚拟间的隔阂不存在了，你就像在把玩那个世界一样。加上它原本的物理引擎就十分完善，屏幕的那一端，似幻似真，令人爱不释手。并且玩家在编辑自己的关卡时，也可以在屏幕上涂涂画画来进行创造。PSV版不仅让我们看到触摸所能到达的境界有多远，小型化的场景也是对PSV机能的绝佳展示，它当之无愧成为目前PSV上最棒的展示游戏。P


能够触摸大大拉近了人们与这个世界的距离，仿佛一切均可把玩一样


丰富的自制要素依然是游戏的卖点之一，并且可做出来的类型越来越多

PSV/PS3/X360
街霸X铁拳
■Street Fighter X Tekken■FTG■CAPCOM■CAPCOM■2012

在PSV上看到这款作品并没有太多意外，毕竟它所标榜的一大特性就是与PS3有一定互动。它看起来就是CAPCOM为SCE的新掌机准备的绝佳礼物。

自从《街头霸王Ⅳ》高调复活，C社似乎又找回了些昔日的美好时光。这款以复古为主基调的格斗游戏俘获了全世界玩家，其中很大一部分人在“街霸2”后再也没打过格斗游戏。而《街霸X铁拳》虽加入了大量“铁拳”的角色，但系统基本还是四代的，那些3D格斗的角色也入乡随俗，修改了大量招式，变成了在街头求生的霸王们的一份子。这款游戏的侧重点在于2对2，我们基本可以把它当做是“街霸”版本的Tag Tounament，当一位角色施展了华丽的连续技后，可以无间隔地叫出另一位队友，再将连段继续下去，十分具有观赏性。P


时隔《超级街霸4AE》后不久，我们又能看到嘉米活跃的身姿了

前所未有的街霸式铁拳角色是最大卖点，看花郎硬朗的肌肉！


游戏可以从多位主角里选择一位扮演，并且能够4人同乐


作为Boss的巨龙，不仅气氛强横，并且动态十足

PS3/PSV
龙冠
■Dragon's Crown■ACT■Vanilla Ware■UTV Ignition Games■2012

Vanilla Ware是少数坚持制作2D画面RPG的制作组，他们在PS2末期的大作《奥汀领域》（Odin Sphere）给很多玩家留下了美好的印象，Wii上的《胧村正》则展现出他们非凡的动作游戏制作实力。这次双平台发售的《龙冠》，将彻底抛弃RPG元素，向一个已逝去多年的类型——清版过关游戏发起挑战。

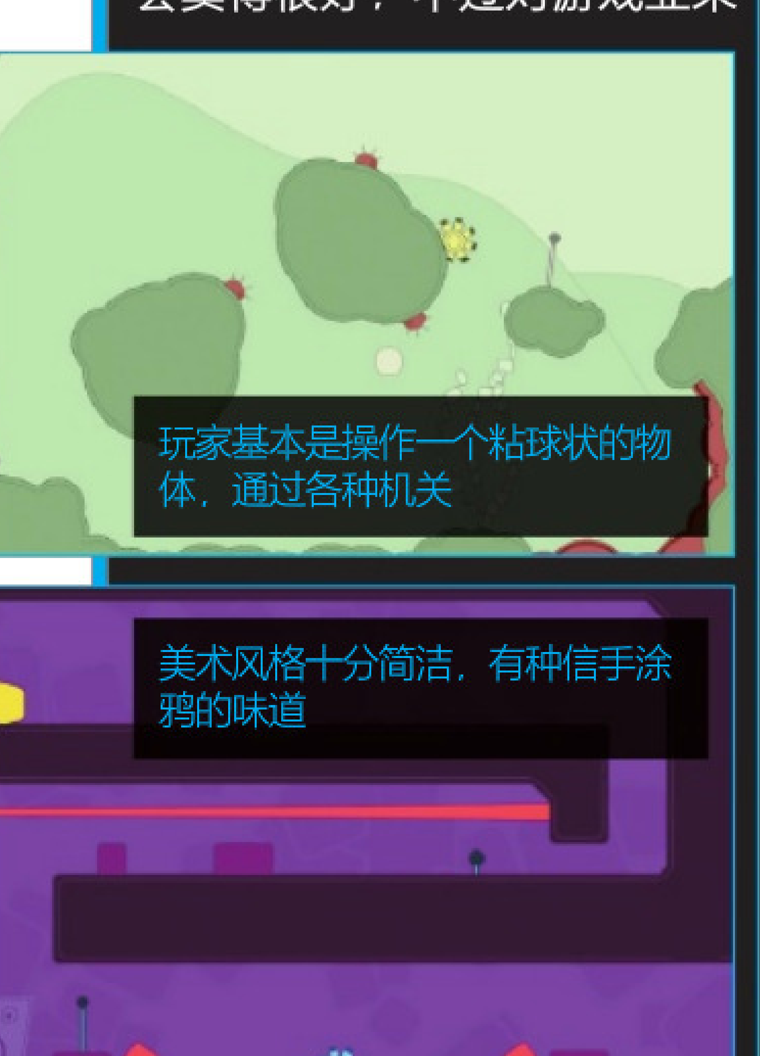
这款游戏看起来就像是CAPCOM上世纪90年代的街机游戏《龙王》的超豪华版。玩家在矮人、精灵、亚马逊、男巫、女巫、骑士等角色中选出一位来进行战斗。除了一些多姿多彩的技巧，游戏基本不需要玩家动太多脑筋，只需战个痛快。当然最引人瞩目的还是支持4人同屏作战的合作模式。自从大黑马《城堡粉碎者》获得市场一致肯定后，还没有一款类似的清版游戏能取代它，只要联网模式足够便利，《龙冠》十分有望在此类游戏重新焕发第二春时分一杯羹。

当然不得不提的还是这款游戏美妙的2D卷轴图像。与这个小组之前的作品一样，《龙冠》依然以美轮美奂的2D图像打天下，而且本作看起来比以往的Vanilla Ware的游戏要更出色和生动，这当然是拜本作移籍高清平台所致。几位角色的设计也可圈可点，无论是浑身筋肉的亚马逊战士还是“胸襟广大”的女巫形象，都在各种插画网站上炸开了锅，游戏未出，各地就充斥着《龙冠》的同人，可见其已先声夺人。P

PSV
声之形
■Sound Shapes■MUG■Queasy Games■Queasy Games■2012

SCE永远不缺艺术家，即使在最困难的时刻，依然会留给那些特别的游戏一些空间。它们可能不会卖得很好，不过对游戏业来说，这些创新是不错的尝试，为将来做了良好的铺垫，同时也传递了SCE的企业文化。

《声之形》就是这样一款游戏。它的制作者是Jonathan Mak，如果你喜欢那款《每日射击》——它把音乐的元素融合到了射击游戏中，那么一定不会对这位独立制作人感到陌生。是的，他又将音乐与传统的游戏类型进行了混搭。通过与环境的互动，你使用背面的触摸板控制一个带有粘附性质的小球从起点通向终点，并完成关卡。途中场景里的机关会发出美妙的合声，关卡本身就可以演奏出音乐，而并非单纯为挑战性而设计。玩家可以上传自己制作完成的关卡，和全球玩家共享。P


玩家基本是操作一个粘球状的物体，通过各种机关

美术风格十分简洁，有种信手涂鸦的味道

PSV
反重力赛车2048
■Wipeout 2048■RAC■Studio Liverpool■SCEE■2011

作为SCE的代表游戏，“反重力赛车”系列一向以虚幻的场景、旋浮的手感著称，当然最重要的，还是因为它拥有足够劲爆的电子乐。在PS初期那段艰苦的岁月里，这部作品为SCE俘获了大量用户，完美地传递了PS与其先辈们的不同之处——让游戏更成人化。但在之后，“反重力赛车”几乎没有什么实质性的进化。

这款《反重力赛车2048》乍看上去十分梦幻。游戏的各方面很接近于PS3上的那款《反重力赛车HD》，同样有未来派的城市、夸张的远景、数不清的霓虹灯，在视觉效果上华丽到无以复加，并始终运行在流畅的帧数下。它与PS3版一样拥有一套六轴感应的输入方案，据称十分完美。不出意外，这款游戏也可以与PS3的HD版本进行网络对战，这正是PSV的一大优势。P


反重力赛车的一大特点，夸耀SCE主机机能的巨量建筑背景依然健在

富于未来感的赛道令玩家深切地体会到反重力的刺激感

Wii

塞尔达传说/冲天之剑

■The Legend of Zelda: Skyward Sword■ACT■Nintendo■Nintendo■2011

作为打开了体感市场，并坐拥数款千万级大作的Wii平台如今英雄有些气短。其实在今年，它还是会带来海量的优质派对游戏和一款“塞尔达”大作，Wii依然可以让你陪伴家人度过一个又一个温馨之夜。《塞尔达传说——冲天之剑》在经过一年的沉寂后，本次E3公布了大量的情报，多到让我们已经不想再听更多关于《冲天之剑》的内容了，只想马上就能背起剑去冒险。要知道半年的等待实在太漫长了！



这次的塞尔达公主似乎架子放低不少，更像个邻家少女，与Link的关系似乎也很亲密



试玩版里有位骷髅剑士，玩家在这里能学习新操作的剑法



几乎每作“塞尔达”都会出现的交通工具，这次换成了鸟，在天空自由翱翔

与很多“塞尔达”游戏一样，本作也有两个世界的设定。一为表之世界，另一个是精神世界“Silent”。Link的任务是与能够化为少女样子的大师剑一起，为让Silent重见光明而努力。从表世界向精神世界移送，需要在特定地点，使用大师剑插入方可进入，然后玩家能够发现其地形与表世界并无太大出入，只是Silent一直处在薄暮之中，气氛神秘而阴暗。

进入Silent的目的是集齐一定数量的“精灵之露”，然后脱出。显然这谈不上是轻松的差事，因为会有名为“守护者”的存在来阻碍玩家的前进。守护者用普通的剑或道具是无法伤害的，但漂亮的攻击能把它们击倒一定的时间。

其次，本作里的交通工具，留心去年E3的朋友可能已经猜到了——对，是鸟！在高空的平台上跳下，并吹响口笛，就会有鸟飞来将Link接住。然后玩家用Wii Remote的准星来指引方向，也可以挥动棒子拍打鸟的翅膀，让它们飞得更快。可以看到，骑鸟整体的操作就与曾经的骑马一样，只是这次加入了更多的体感要素。塞尔达公主也在这一部分出现，她手持着竖琴，看上去比以往的作品中更纯朴，更像邻家妹妹的形象，与Link的关系也更亲密。之后她究竟会遇到怎样的灾难呢？只有等正式版发售后才能揭晓了。

然后就是大家最关心的地牢部分。这次的Demo似乎特别构筑了一个关卡。中央大厅里栖息着Boss，而四周都有通道通向各处，寻找合适的道具。在这个试玩关卡里，使用频率最高的道具就是那个被宣传过很多次的黄金甲虫。在玩家投出它后，视点就改为追随黄金甲虫，可以使用Remote的倾斜来控制它的飞行轨迹，从而撞开机关或切断绳索。由于加入了Wii Motion Plus陀螺仪的帮助，体感部分有了突飞猛进的提高，根据玩家挥动Remote的方向不同，Link会从不同角度来挥剑或直刺。有了Motion Plus的助威，《冲天之剑》在战斗上变得更具深度了。这点从Boss战里就能明显地感受到。玩家必须操作Link一边回避骸骨剑士的攻击，还要寻找对方防御的空隙从正确的角度攻击。

《冲天之剑》的图像十分干净，几乎是Wii上最好的水准。它兼具了《黎明公主》的人设风格，又有《风之杖》的柔和色彩，场景和音乐也维持着最高水准。套用一句宣传语来作为这次前瞻的总结：“所有的游戏都是故事，只有一个被称为传说。”



本作的美术效果堪称惊人，全拜新的开发工具所赐，角色表情生动自然

3DS/PSN/Wii/XBLA
雷曼/起源
■Rayman: Origins■ACT■UBIart Montpellier■Ubisoft■2011



可以看出本作可以多人游戏，似乎同屏有4个角色之多？

从《雷曼——疯狂兔子》开始，“雷曼”系列似乎已经成功转型，尤其托了Wii这个全新平台之福，不经过大脑思考的大量迷你游戏成了派对明星，但对一些老玩家来说，他们可不希望雷曼的经典地位就此被“邪恶”的兔子所取代。所以《雷曼——起源》饮水思源，它不仅是一款平台动作游戏，还是一款2D的横卷轴游戏。

《起源》最引人注目的就是它华丽到无以复加的精美2D图像效果。它们不仅具备了插画级别的美术细节，更有着丰富的动态与交互元素。玩《起源》，你会怀疑是这一切是否是真实的，它们看起来就像是迪斯尼的经典影片一般细腻动人。当然，没有魔法，这一切都靠Ubisoft的全新2D开发套件得以实现的，这款名叫UbiArt Framework的新工具允许美术人员直接画下一幅幅插图，放到工具里通过各种操作来产生活动的骨骼、动态的画面。今后，只需要美术有足够的想象力，在2D的平面上也是任何事都能够实现。《起源》正是这项工具的绝佳广告。

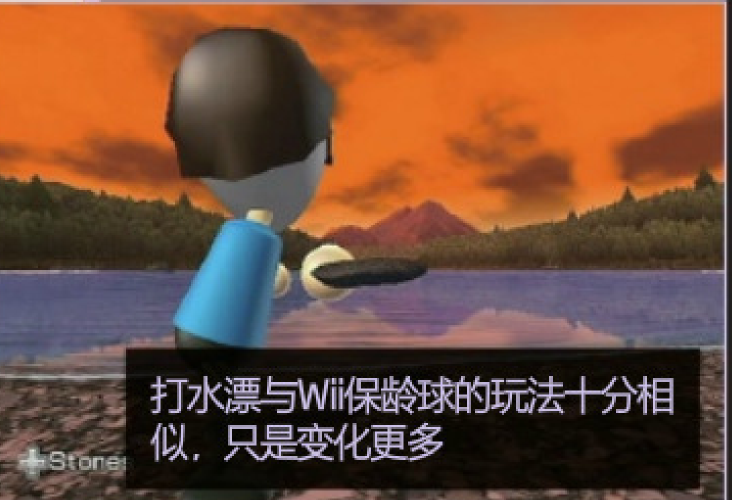
当然从游戏本身来看，《起源》也毫不含糊。E3的试玩Demo提供了一个沙漠的关卡，雷曼要在一个类似于埃及遗迹的地方冒险，然而，其间大量出现的蝙蝠却成了一个难题。场景中时不时地会有一些圆型的机关，攻击它们会放出光亮，进而驱散蝙蝠，关卡就是在光与暗之间紧张地展开，同时也让我们了解到了这款新作的快节奏与核心向的高难度。

Wii
Wii Play: Motion
■Wii Play: Motion■PUZ■Nintendo■Nintendo■2011.6.13

作为Wii主机初期的开山功臣，你一定不会忘记《Wii Play》这款精妙绝伦的派对游戏合集。它不仅推销了数百万Remote手柄，并且为玩家展示了手柄的各种好玩应用。这样一款老少咸宜的杀手级软件，续作竟然会在Wii生命的最后周期里才宣告推出。

经过大幅加强的《Wii Play: Motion》与前作最大的不同在于它的迷你游戏全部都需要Wii Motion Plus强化感应装置才能进行游戏，这可是一笔不小的升级费用，不过它的乐趣绝对值回票价。E3试玩的Demo包含了几个游戏，其一是“打水漂”，你要用力掷出石子在水面弹跳，越远越好。游戏的操作方式很像Wii保龄球，你要甩动Remote来击石。除了可以选择鹅卵石，还可以选飞镖或飞盘，这些道具都有自己的特性。

打地鼠的乐趣更加丰富了，一定要带家人同乐！



打水漂与Wii保龄球的玩法十分相似，只是变化更多

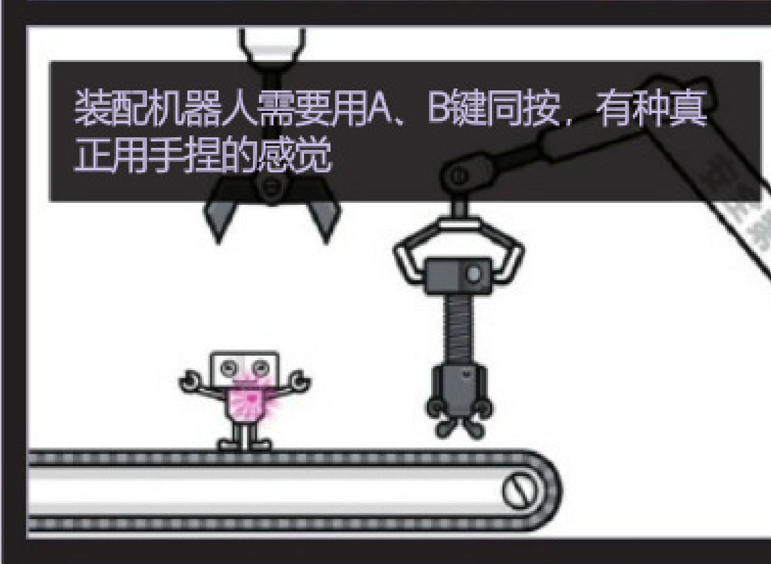
DS/Wii
大家的节奏天国
■Rhythm Heaven■ACT■Nintendo■Nintendo■2011.7.21

在GBA末期，《节奏天国》为这款传奇性的掌机送上了最后一程。在这款游戏里，玩家与《瓦里奥制造》中一样只需根据画面内容按一个或少数几个键，虽然没有了数秒的时间限制，但通过对按键节奏的探索，令游戏在考验玩家反应力的同时，更加入了浓厚的音乐元素。其音乐甚至比画面更具有指导性，即使闭上眼睛，你也一样能够打通这款游戏。可惜由于当时的GBA已成强弩之末，所以销量并不乐观。之后DS上的《黄金版》则完全打开了此系列的人气，成为了在销量上不输《瓦里奥制造》的作品。

这次的Wii版依然沿续了系列的传统，甚至没有加入体感内容。完全将乐趣重新集中在A和B两个键上。登陆Wii主机的这款作品不仅更新了有趣的节奏小游戏，还支持双人合作，可谓乐趣加倍。



这个制作组的作品画面都有种独特的漫画风味



装配机器人需要用A、B键同按，有种真正用手捏的感觉



Wii

卡比Wii

Kirby Wii ACT HAL Labs Nintend 2011

即便如此，在单人模式下，游戏仍然是充满挑战和乐趣的，这次卡比的能力又有所提高，夺取能力后，它可以施放出与能力相符的大招，比如召唤火龙、将弯刀巨大化等，甚至能破坏场景。总之，《卡比Wii》会是款优秀的单人游戏，也是聚会时的不错选择

任天堂永远不缺吉祥物，当你觉得某个任天堂角色即将过气时，这些日本人又会变着法子让它重新走进你的眼野，让你又疯狂地爱上。卡比就是个不错的例子。自从去年那个把人萌杀的《星之卡比——绒线传奇》后，本年度挑起Wii平台游戏大梁的依然是这个能够吞掉宇宙的粉红小怪兽。

《卡比Wii》原本从在2005年E3后便消失的幻之作品，在Wii的生命周期即将结束时却杀了个回马枪，相比起《绒线传奇》大刀阔斧的改革，这款作品更趋于传统，玩家又能操纵着卡比吞来吐去，时而将敌人吃下去拷贝技能。不过可别因此认为它又是一款类似于《卡比超级巨星》的游戏，因为《卡比Wii》允许多名玩家并肩作战。尤其是当4人满员之时，画面的混乱程度已经超出想象了，它简直摇身变成了一款大乱斗游戏，或许多少是因为这两个系列都出自樱井政博之手吧。

除了1P所使用的卡比外，其它3位玩家分别可以操作系列中的其它人气角色，比如Meta Knight、Dedede大王和Waddle Dee。他们没有卡比的复制能力，但Meta Knight挥舞着它不长的剑，Dedede使用铁锤来攻击，每个角色都有自己的绝活，招式十分丰富。沿路的杂兵仿佛像是被碾压一样地干掉，甚至连Boss都不例外！这不由得让我们有些担心游戏的难度，至少从目前看来有些太过Easy了。


吞吐的迫力增强了，什么都能够吸进来，不愧是能吞吐宇宙的卡比

为了展示Wii U那个功能繁多的手柄，任天堂在试玩区提供了一些派对型游戏供试玩，突出手柄的存在感。

抓鬼Mii（Chase Mii）

这是个捉迷藏游戏。最多可有5位玩家来参与，其中一位玩家拿着Wii U的手柄，其它玩家则用Wii Remote。一开始，所有玩家的Avatar都集中在场景的中央，然后手持Wii U手柄的那位当“鬼”，会有15秒钟时间逃跑，他可以看Wii U的屏幕。而电视屏幕上则不会显示出他的去向。然后逃跑时间结束，手持Wii Remote的玩家开始去追捕那位“鬼”。他们的视角都是第三人称，所以不会显示出整个迷宫场景，迷宫里也会有很多障碍物遮挡视线。但那位当“鬼”的玩家的Wii U屏幕上会显示出整个的迷宫全景，还能看到所有人在迷宫里的动向。4位玩家只能互相合作分头围堵才能抓住“鬼”，如果时间倒数结束还没有找到目标，“鬼”就胜利。

战斗Mii（Battle Mii）

这是款用于对战的动作/射击游戏，3名玩家参与，其中两名拿着Wii“双截棍”，他们的Avatar穿着银河战士Samus的装束，发射光线，还能变球体。另一位拿着Wii U手柄，可以纵览全局，驾驶一艘飞船，也可以攻击拿“双截棍”的玩家。游戏的主基调就是这两方的对抗斗智。

盾牌姿势（Shield Pose）

这款游戏展示了Wii U手柄对电视内画面的补充。游戏背景是在一个海盗船上，在画面里你看不到四周和天上的景观。但将Wii U的手柄转到左侧，画面就会呈现出左侧的风景；如果抬起来手柄，就能看到天空和月亮。这款游戏有点像《节奏天国》里的小游戏，需要你听音来辩别方向和节奏，从而用手中的Wii U，挡住四面射来的弓箭。

Wii U

派对游戏合集



《抓鬼Mii》可以由5位玩家参与，可以看到，其它4人全部都是用Wii Remote



我们的Mii虚拟形象也能跟马里奥同台竞技了，感觉十分奇妙

Wii U

新超级马里奥兄弟Mii

■New Super Mario Bros. Mii■ACT■Nintendo■Nintendo■2011

作为任天堂的下一代主机，Wii U在意料之外，又在情理之中，它继承了Wii的一切遗产，又加入了一些不错的噱头，并且也收获了不少全平台游戏。Wii U的更多具体情况肯定要到TGS才能知晓，但一个任天堂的新平台怎能没有马里奥的身影呢？

自从任天堂在DS上小试牛刀，发行了《新超级马里奥兄弟》后，此系列就一发不可收拾。这款完全以复古为目标，只是在原有2D平台的游戏内核上加入少许新要素的游戏在全世界斩获了数千万的销量，与之后Wii版加起来的总和，甚至超过了初代《超级马里奥兄弟》，成为历史上最畅销的游戏之一。

《新超级马里奥兄弟Mii》的图像比较简洁，看起来与Wii版并无二致，只是画质上更为清晰。试玩提供了5个关卡，它们分别代表了“超级马里奥”系列里最经典的部分，如沙漠关、天空关、地下关，等等。手柄上的那个大屏幕并没有起到特别的作用，但它可以显示出与电视一样的画面，所以就算关掉电视或是被家人切换到别的频道，你依然可以缩在沙发上继续玩你的“马里奥”。其次，为什么这款游戏的后缀是Mii呢？因为它不仅可选择“马里奥”系列里的人物，如马里奥、路易等，还可使用玩家的Mii形象来游玩，让人感到有种自己到了马里奥世界中的奇妙感觉。


游戏的画面虽然并不特别抢眼，不过HD化的马里奥还是头一遭，并且美术风格也很清爽

将《新超级马里奥兄弟Mii》这样一款升级版游戏当做Wii U的重头戏似乎有些牵强，但没有人会拒绝它。


玩家可以选择3种不同的职业和其各自不同的技能，需要配合才能打出成绩

Wii U

幽灵小队在线

■Tom Clancy's Ghost Recon Online■TPS■Ubisoft Singapore■Ubisoft■2011

这款《汤姆·克兰西的幽灵小队在线》原是一款在PC平台上运营的对战游戏。但在本届任天堂的发布会上，我们赫然发现了这个标题也在Wii U的游戏列表里。类似家用机版的《幽灵小队——尖峰战士》，《幽灵小队在线》为TPS类型，收费模式采用免费游戏、道具收费方式获益，可以说是在主机上推广免费游戏的一次尝试。

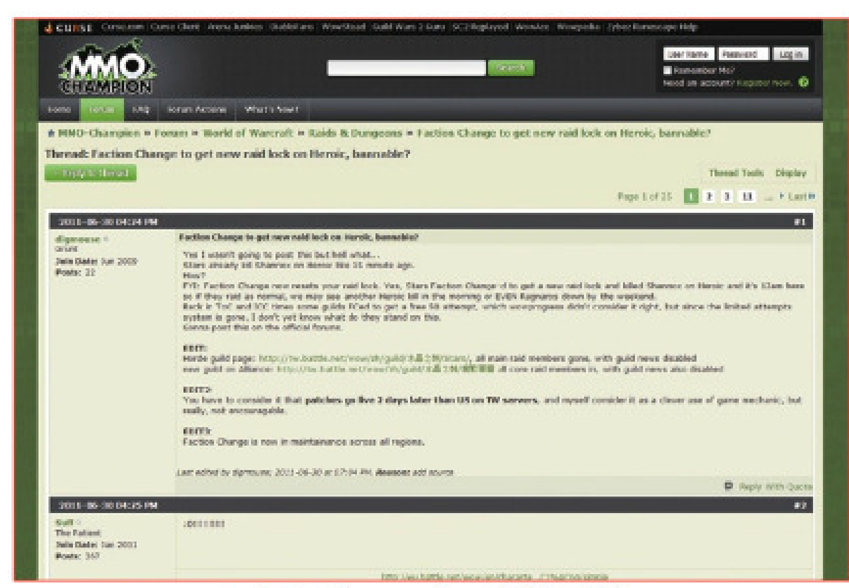
最初以真实系战术而著称的“汤姆·克兰西”系列游戏，如今几乎都简化成了人人都能愉快游戏的形态。在本作里，你可以像《尖峰战士》那样，在掩体处按键蹲伏，伺机攻击，生命值也能够自动恢复。但对战术的体现也有复古之势，毫不含糊。玩家可以选择3种职业，分别是“Assault”，“Recon”和“Specialist”，每个职业都有两种技能，比如“Recon”可以打开光学迷彩隐形，也可以用探知器来进行侦察。两种技能不可兼得，需要在对战前进行选择。

由于Wii U版增加了手柄屏幕的功能，因此带来了一些新的设计。那块屏幕上不会显示与电视相同的画面，而是根据不同场合显示不同的信息。比如玩家可以在屏幕上调出战场的平面图，对其他队员进行战术指挥；也可以把手柄屏幕切换到侦察道具的摄像头进行观察。同时，耳麦的功能也被集成到了手柄上，处于同一地图的玩家可以直接用手柄上的麦克风和扬声器来交流，而不需要额外添加设备。


游戏与《尖峰战士》相似，主要依靠掩体来防护自己（图为PC版）

头条新闻

■星辰转阵营取得世界FD引起巨大争议


MMO-Champion上的原帖

《魔兽世界》4.2补丁开放火焰之地后，欧美多个顶尖公会都没有急于在第一周打通普通模式，而是先“伐木”声望积累装备，为英雄模式做准备。但星辰公会却出人意料地迅速打通了普通模式，很快答案揭晓：原来他们随后集体付费转阵营到联盟，清进度直接开荒英雄模式，一举化台服更新比欧服、美服晚的劣势为将近1周的优势。

在星辰击杀了英雄模式的夏诺克斯（Shannox）后，星辰的一个非主力成员在国外著名网站MMO-Champion的论坛发布了以“转阵营清进度开打英雄模式，是否该封号？”为题的帖子将此事曝光，并通知了Paragon公会。同时，一个效力于美服某顶尖公会的NGA网友宣称已电话联系暴雪举报。

暴雪迅速作出反应，对转阵营服务进行“临时维护”，并宣布暂时锁定火焰之地的英雄模式，正在副本中开荒的星辰成员被GM客气地请出副本，但暴雪并未对星辰作出任何处罚。

此事在国内外“魔兽”玩家当中都引起了轩然大波，争论激烈。大多数玩家认为，星辰的做法虽有违竞赛精神，但也只是巧妙利用了系统漏洞而已。其实类似的事情以前在欧服、美服、国服就都曾发生过，暴雪两年前就许诺会作出修改，可迟迟没有动作。目前，各大公会为了取得世界FD越来越不择手段的趋势、成王败寇的舆论环境，以及台服在更新时间上的劣势，可能都是导致星辰走出这一步的原因（我们会对此事保持关注）。

■《魔兽世界》火焰之地首杀竞赛Method领先

4.2更新后的第二周，因为星辰转服事件而暂时关闭的英雄模式正式开启，美服和欧服的顶尖公会展开了激烈的争夺，虽然在欧服维护结束前美服就有公会取得了4/7H的成绩，但随着后面首领战难度的提升，他们的进度也受到了阻碍。欧服公会则再一次后来居上，到本期截稿时，多年一直屈居Paragon之下的Method率先击杀英雄模式25人巴勒罗克（Baleroc），暂时以5/7H的成绩领先。

■优惠：免费的《燃烧的远征》和无限期试玩

4.2版本推出的同时，暴雪也公布了一些吸引新玩家的举措。包括在暴雪网上商店推出新的数字版战网捆绑包，《魔兽世界》原版加《燃烧的远征》资料片只要19.99美元。另外，所有只有《魔兽世界》原版的账号，不管是什么时间购买的，都会免费升级到《燃烧的远征》。暴雪还同时解除了试玩账号的10天试玩时间的限制，试玩账号可以无限期免费玩下去，但20级的等级上限和拍卖、交易等功能限制仍然存在。

■《魔兽世界》战网验证器校验方式更改

在没有特别明确通知的情况下，暴雪在4.2补丁推出前修改了战网验证器的校验方式。系统现在会判断玩家登录的地点，如果短时间内在同一地点重新登录，不会要求输入战网验证器或手机验证器验证码。这个改动给玩家带来了一定方便，特别是现在美服切换角色时很容易掉线，这样重新登录就不需要输入验证码了。

月评

■久违的热闹

《魔兽世界》4.2补丁更新前，高端玩家早已将T11副本打通了，每周除了一天Farm外就无事可做；休闲玩家则因为T11副本没简单到可以组野团打通的地步，所以也无事可做。游戏里的感觉冷清了很多。但4.2更新后是另一幅景象：联盟、部落玩家做萨尔任务线时大打出手，横尸遍野；在海加尔山给日常任务的NPC被骑着坐骑的玩家淹没；聊天频道里各种小白问题；即使在凌晨也会看到玩家带无数的德鲁伊NPC涌向任务区域的精英怪……《魔兽世界》又回到了以前的热闹，据说在人不多的服务器上都出现了排队的现象。

网游就是这样，要人多才有意思。如果一个队伍半天组不到人，拍卖行的东西也不多，杀怪都没人跟你抢，那还不如玩单机是吧？城里人来人往，你就是骑着个稀有坐骑在那里AFK，都更有感觉不是。

4.2的有些设定可能不是有意的，但带来了意想不到的效果。比如暴雪只削弱T11副本普通模式，显然是希望休闲玩家可以体验T11副本，而中下游的公会可以通过T11英雄模式积累装备后进军火焰之地。更新后的情况却是，由于火焰之地的普通模式难度并没有走极端的高难度路线，普通公会也可以取得不错的成绩，甚至有两个首领组织较好的野团都可以击杀。而小怪好打，且有很高几率掉落多种装备绑定的装备和图纸，声望给到尊敬甚至接近崇敬，让休闲玩家也可以轻松取得378的披风和腰带。于是，更新后大家每天都踊跃组队刷小怪。更有不少玩家更是抓住一些小怪设定上的漏洞单刷获得暴利（不过基本上已经被陆续修正）。这样不同层次的玩家都有得忙，倒是皆大欢喜。一周后开启了第10赛季和新的托巴拉德首领，也是有更多的便当装备了。目前看来，征服点数的改动也成功迫使更多玩家参与积分战场。

哦，对了，国服也迎来了久违的热闹。不知道这样的热闹能持续多久？P

大地的裂变
●制作：Blizzard Entertainment ●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/cataclysm/

■福建 Coldwind

赞达拉的崛起副本心得

本文与读者见面时，国服已经更新《魔兽世界》4.1版本了。而一旦玩家的装备水平达到要求，《大地的裂变》两个巨魔副本——祖尔格拉布和祖阿曼也会开放，我总结了一些这两个副本的技巧心得，希望对大家的初始尝试有所帮助。

祖尔格拉布篇

1.坦克把毒蛇首领面前的两个守卫拉到绿锅处，保持身上的Buff（会被守卫驱散，要随时注意补上），承受的伤害会减轻很多。

2.血领主前面的小怪等巡逻走开后利用冰锅来清轻松又愉快。注意当中有一种赞达拉重战士，身上的Buff是在普通攻击时有很高几率在目标脚下触发一个地震圈。打血领主前，队伍中法师可最后进入场地，先从入口右边一个重战士身上偷取Buff后隐身。开打后上去捅血领主触发地震，然后退出近战范围（避免拉走仇恨）正常施法，如果没被冲死就时常补一下地震，速度会提高很多。

3.血领主冲锋第一个目标后，死骑可以马上上“黑暗幻象”，复制接下来会使用的一个DoT，伤害极高。

4.如果没有优先杀死，豹子首领前面小怪当中的牧师会给同伴上100%伤害的Buff，可以群驱或偷取。

5.金度第二阶段，最有效率的打法是坦克拉大怪上来，大家集中在一个链子处，跳跃时坦克跟过去，把大怪抗在黑圈内，利用受到伤害提高100%的Debuff，打死后帮忙打掉链子然后再去拉下一只。或者让DPS速度打掉链子，自己把大怪拉到下一个链子处。

祖阿曼篇

1.巡逻的两只怪跳过不要浪费时间，队中有法师的话，他们中的重战士就是你的力量之源。上山前拖后些偷取地震Buff后隐身。地震将近3万一跳，对冲熊有极大帮助。打完山鹰首领下山时可再偷一次，不过对多个怪物使用时要小心，这样高的伤害一般坦克拉不住，要注意用镜像、隐身、冰箱等。

2.往龙鹰首领路上的斥候和烈焰法师仍然是重点。前进过程中一定要随时观察前后，斥候经常刷新在背后。烈焰法师的加速Buf仍然非常疯狂，不第一时间偷取/驱散很容易死人。如果两只都有Buff基本灭团。有暗牧可心控之，但要谨慎使用射程很远的群体火球，阶梯那组要拉到通往首领的大阶梯处，否则这个技能会引到旁边的队伍。

3.这组怪里有重战士可以偷地震Buff，之后速度开龙鹰首领，击杀两个孵化者。地震+各种爆发打到35%所有龙鹰一起孵化，坦克、治疗大招轮流开，法师开镜像上去捅。触发两三个地震圈后只见满屏数字乱跳，转眼间龙鹰死光。

4.打完龙鹰巡逻队身上还有Buff偷，速度快的话可用到过河后清掉两组山猫。

5.4.1版有个Bug，坦克身上有冰霜之径或漂浮等效果时，触发的山猫可能无视坦克的各种AoE技能直奔一个无辜成员，所以过河后请点掉。

6.最后阶梯上那组怪很危险，很难找到视线控制，可在阶梯上放陷阱霜环。坦克上去用肉身引怪的话最好事先开减伤技能，不然被山猫一扑晕住两人，两猫一顿猛揍很容易倒的。

7.山猫首领放水图腾将他拉开即可，有蓝职业站在里面接近于无限蓝。坦克可把首领拉在离绿圈不远处，尽量让下一个水图腾的范围与前一个形成交集，站在其中双倍回蓝，奥法当即就湿了。

8.达卡拉是固定组合，要么是简单的熊+山鹰，要么是比较难的山猫+龙鹰。山猫的话坦克不要反应过快第一时间嘲讽，请先开减伤技能。如果你觉得目标比较硬或你看他不爽，就让山猫多挠他几下再嘲讽。P


祖尔格拉布中的小怪很少，且可以利用冰锅来清，比较轻松


这个巡逻队右边的重战士就是法师的“力量之源”

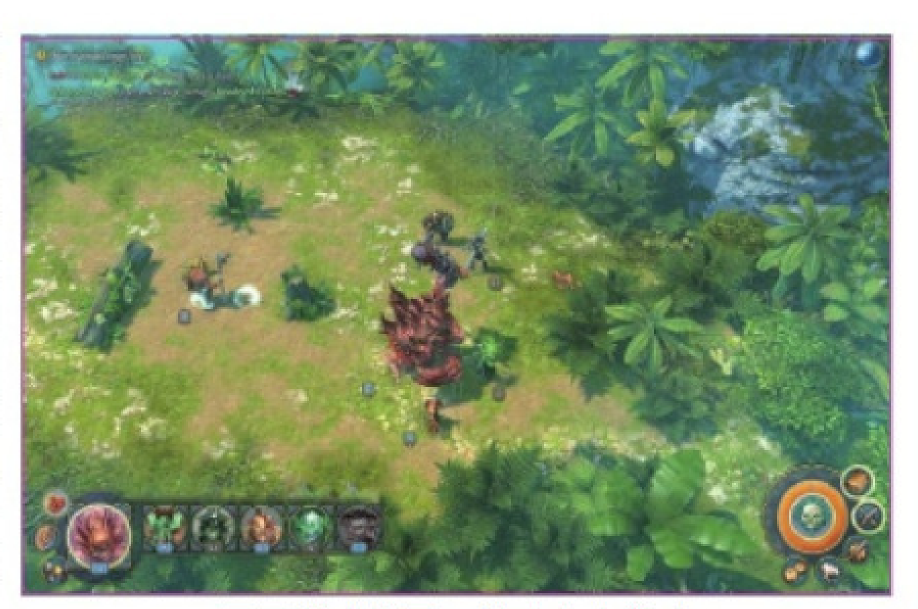

一般死骑会开冰霜之径过河绕开巡逻队，所以过河后出现Bug时往往百思不得其解


阶梯上面这组怪很讨厌，想要提前控制总是提示不在视线内，但猎人的陷阱似乎能够抛射到


坦克制造的水图腾交集，作为奥法实在是爽啊！

头条新闻

■《魔法门之英雄无敌VI》开始Beta测试


画面赏心悦目，游戏节奏紧凑

尽管原定6月3日发售的《魔法门之英雄无敌VI》（Might & Magic Heroes VI）宣布延期，但Ubisoft还是在6月28日开启了这款游戏的Beta测试。此前，预订了这款游戏的玩家可免费得到测试资格，第一时间体验游戏。《魔法门之英雄无敌VI》是Ubisoft旗下大作“魔法门之英雄无敌”系列的第六代，距上一代已经超过5个年头，故事背景设定在《英雄无敌V》400年前。在七龙纪564年，正逢第二次血月蚀之际，恶魔君王卡贝勒斯（Kha Beleth）正踏上崛起之路。一名在上古战争中战死的传奇的大天使将领得到了复活，此时恶魔入侵已迫在眉睫，他们密谋着恢复昔日的力量，一举控制整个亚山（Ashan），然而，他却低估了狮鹫王朝的凡人的力量……虽然本作再次由Ubisoft外包给匈牙利开发商Black Hole Entertainment进行制作，但Beta测试中玩家的反应还是令人欣慰的。除了画面等细节的大幅度进步，引人注目的战斗系统也被认为“融合了三、四、五代的优点”，本作不似它的前辈《英雄无敌IV》一般大刀阔斧，而是在保留了应有的原汁原味的基础上进行革新。老玩家上手不会过于生疏，新玩家通过本作再去回顾历代也不会有太多的陌生感。《英雄无敌VI》定于9月8日正式发售。

■育碧软件宣布《黑眼豆豆——体验》


游戏中的3D人物包括了黑眼豆豆的所有成员：apl.de.ap、Fergie、Taboo和will.i.am

6月27日，育碧软件正式宣布开发《黑眼豆豆——体验》（The Black Eyed Peas Experience）视频游戏，这是百万销量的“体验”（Experience）系列的第二款游戏。这款新舞蹈游戏包含了有趣的舞步和粉丝们最爱的“黑眼豆豆”白金销量唱片中的曲目，并将在Xbox 360 Kinect和任天堂的Wii平台上推出。育碧首席执行官Yves Guillemot说：“黑眼豆豆是一个举世闻名的奇迹，而育碧则是全球舞蹈游戏的领军者——我们将携手打造一款全球粉丝热爱的《黑眼豆豆——体验》。”育碧的“体验”系列迄今为止已经突破了300万套的销量，《黑眼豆豆——体验》将在前作的基础上，更加综合性地融入黑眼豆豆的热门曲目，还将由团队的知名编舞Fatima Robinson操刀进行舞步设计。本作的Xbox 360版由知名音乐游戏开发商iNiS负责制作，Wii版由Ubisoft Quebec开发。

■《来自尘土》确定发售日

由《另一个世界》（Another World）、《黑暗之心》（Heart of Darkness）的创造者、法国人Eric Chahi制作的又一个“造神”游戏《来自尘土》（From Dust）近日宣布了发售日，这款游戏的PC、PSN和XBLA版本定于7月27日正式发售。如果你有兴趣在一个世外桃源的荒岛上，把一个小部落从无到有地扶植起来，移山填海，发展壮大，那么这就是你所喜欢的那一类游戏。本作在E3期间已经发布了完成度相当高的试玩版。

月评

■ 法国游戏

看到在E3大放异彩的《雷曼——起源》（Rayman: Origins），你肯定会怀念在“疯狂兔子”之前古老的“雷曼”系列。似乎很久以来，法国游戏人留给我们的遗产就是“雷曼”系列了。其实并不尽然，Ubisoft的国际化发展让它自己褪去了欧洲色彩、法国色彩，但他们并没有放弃对法国同胞的“照顾”。7月27日发售的《来自尘土》（From Dust）就是另一个法国人的作品。

Eric Chahi这个名字听起来有些陌生，但老玩家不会忘记《另一个世界》和《黑暗之心》。《另一个世界》中，玩家扮演一位名叫Lester Chaykin的年轻的核科学家，当他在进行一项物理实验时被带到一个异世界，玩家必须探索荒凉的世界，找到存活的方式以及回家的路。这款游戏以一张软盘的小容量，表现了丰富的过场动画以及紧凑的剧情。如今，当年本作的制作人Eric Chahi开通了自己的官方网站，并在网站上提供这款游戏的HD Demo下载，如果你想怀念经典，那么尝试一下http://www.anotherworld.fr/这个网址。

《黑暗之心》则更有名，看到它你一定会想起风靡一时的《阿比逃亡记》。故事讲述一个不爱上课的小孩Andy，因逃学而遭受不明邪恶势力的偷袭，爱犬Whiskey惨遭劫持，为了救出小狗他勇闯黑暗国度。游戏同样是横版平台动作类型，和《阿比逃亡记》一样，这款游戏的难度也不一般。

法国人的游戏就像他们的电影一样，不一定有严密的故事，但肯定有十足的浪漫气息。这一点我们一再感觉到，比如那个独特的《超越善恶》——是的，《超越善恶》！我们必须问问Michel Ancel，您的续集到底什么时候才能见光？P


Michel Ancel在E3上说，续集可能要等到下一世代的主机发售时……

PC/PS3/X360

孤岛惊魂3

■Far Cry 3■FPS■Ubisoft Montreal■Ubisoft■2011

熟悉的小岛和丛林又回来了——这次的故事发生在某个动荡不安的南美洲地区，大反派Vaas指挥着一群雇佣武装在码头大肆屠杀。创意总监Dan Hay表示，本作的主角Jason究竟是个什么样的人不重要，关键是他在与大反派Vaas的血斗中究竟会变成一个什么样的人。玩家在游戏中所作选择的重要性，这似乎意味着游戏还会有相当大的自由度

在得到“孤岛惊魂”的游戏版权后，Ubisoft开始同Crytek平行开发两座“孤岛”，二者在风格上大相径庭：Crytek另起炉灶的《孤岛危机》继续追求高端技术的运用；《孤岛惊魂2》则将战场从南太平洋小岛转移到了广袤无垠的非洲，天气循环和以燃烧扩散为代表的物理效果堪称一绝。在《孤岛危机2》中，这个“技术向”品牌又都在进行从“无限大”向“无限小”的转变：单线流程代替了沙盒体验，强调电影式的演出效果；而《孤岛惊魂3》坚持了沙盒架构，不过，故事的发生地又走出非洲，回到热带天堂，令人吃惊地来了个180度大转弯。如果说《孤岛危机2》中的“纽约反击战”是一部FPS方式演绎的《苜蓿地》，《孤岛惊魂3》的致敬对象则是疯狂迷乱的《现代启示录》，以及探讨“善恶”本质的《蝙蝠侠——黑暗骑士》。

在E3 Demo开头，主角隐藏在一块悬崖边上凸出的巨石后方，观察远处营地中的敌人活动，他所使用的“设备”既不是军用望远镜，也不是狙击枪的瞄准镜，而是一部装有长焦镜头的单反相机，这显示其身份同初代的退役特种部队老兵和二代的国际雇佣兵有明显区别，不过可以肯定的是，这个名叫Jason Brody的新任主角身手一般——他还没按下快门，就被一枪托砸晕，然后被带到了匪首的面前。

对着主角用神经兮兮的表情和语调探讨“疯狂”一词内涵的这个家伙名叫Vaas，一个留着“莫霍克”头，无论从什么角度去看都是一个神经病的嗜血狂人。他从尼采一直喷到爱因斯坦，似乎想向主角证明自己也是一个疯子与天才的结合体。突然他兽性大发地叫喊，然后将主角推入了万丈深渊……

在接下来上演的动作戏方面，可以看到本作将在演出脚本中加入大量的QTE操作（同时也预示着游戏将从Sandbox彻底转变为“一路神”）。主视角潜入看上去效果很不错，除了“背后放倒”这种通用招式以外，还加入了从高处对敌“泰山压顶”的新招式。“枪枪枪”的老本行明显可以看到《杀戮地带2》的影子，在主视角下也可以从容地利用掩体发动攻击。

总之，这将是一个开放的世界，探索也将在游戏中继续扮演相当重要的角色。试玩视频并没有为我们展示这个小岛究竟有多大，但你又回到了那个原始的自由的《孤岛惊魂》里。P


场景回归一代，还有古迹探索


试玩版里的雇佣兵个个都是嗜血的疯子


Vaas是个类似《黑暗骑士》中小丑的人物

头条新闻

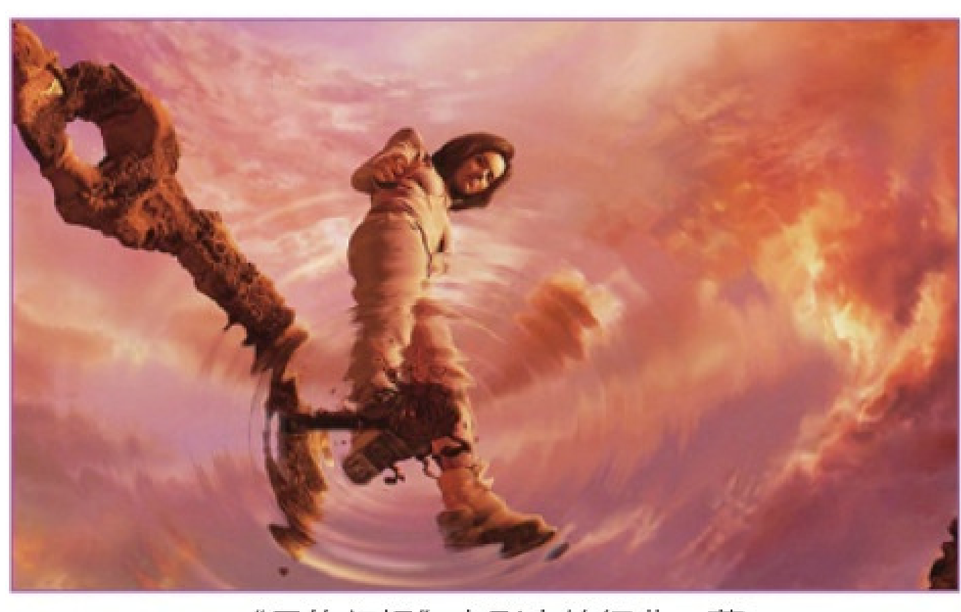
■ EA为《极品飞车——狂飙》遴选代言人

EA日前为《极品飞车——狂飙》（Need for Speed: The Run）发布了一个预告视频，宣布在欧洲地区为这款最新的“极品飞车”游戏挑选代言模特。应征者可以通过EA官方举办的选拔赛角逐两个代言的名额，获胜者可以获得1500英镑的奖金和一份1万欧元的代言合同。“极品飞车”系列的早期游戏一直有选择模特代言的传统，直到EA将系列的注意力放到PS2等主机平台，并将游戏风格引入更前卫、黑暗的地下赛车后，选择代言人的传统才被废止。这次模特选拔显然意味着EA将沙盘风格的《极品飞车——狂飙》看作一个系列的新开端。这款游戏中设计了超过300公里的赛道，有严密的故事情节，将带来从旧金山到纽约的众多美国场景的赛车竞速。《极品飞车——狂飙》将于11月15日率先在北美上市。



曾代言《极品飞车——最高通缉》（Need for Speed Most Wanted）的性感女模Josie Maran

■ “质量效应”部分灵感来自“最终幻想”电影



“最终幻想”电影中的经典一幕

BioWare首次向媒体透露，他们的当家RPG品牌“质量效应”的开发灵感有相当部分来自“最终幻想”电影。《质量效应3》的艺术指导Derek Watts向《Xbox World 360》杂志表示，他们从Square Enix的CG电影《最终幻想——灵魂深处》（Final Fantasy: The Spirits Within）中获取了很多灵感。这部2001年的全CG电影因“剧情平淡”导致票房惨败，一度令当年的Square度日如年，最终不得不和Enix。但这部电影充满想象力的美术却给后来者带来灵感，BioWare的艺术团队在设计图形用户界面、舰船和场景时都参考了这部电影，包括指挥官薛帕德的座驾诺曼底号。

■ EA中国台湾省分公司将结束业务

据巴哈社区报道，1997年正式在我国台湾省设立的Electronic Arts分公司——美商艺电将在近期结束公司的业务，正式退出宝岛市场。据悉，美商艺电已向各合作销售渠道发布消息，称未来所有EA产品将转由其它游戏代理商经销，不再由分公司直接推广销售。报道指出，多年来美商艺电在台湾省的分公司对玩家社群的照顾不遗余力，但随著单机游戏在宝岛市场的日益艰难，各家厂商过度地期望将单机游戏稍作改版，就能针对亚洲市场推出网络版本，但这些产品未能真正在本地市场获得成功，加上跨国公司全球策略调整等诸多因素影响，最终作出了这样的决定。据报道，公司的相关业务将由EA中国香港分公司继续提供服务，计划于今年10月25日推出的《战地3》仍将维持原定语言版本的发行计划。

月评

■ 唇枪舌剑

很难想象人来人往的E3会场也会成为口水战的舞台，但有了堪称“业界良心”的Activision和EA，不可能也变成了可能。《战地3》的制作人Patrick Bach可以宣称，《战地3》没与任何挑事儿的意图，可谁都知道，针对“使命召唤”系列，EA的“挑衅”已经进行了很久——只不过去年是《荣誉勋章》出头，今年轮到《战地3》而已。

口水战打到E3，演绎出了许多生动的段子。其中之一就是Activision的首席执行官Bobby Kotick试图去EA展台亲自试玩《战地3》，但因为惊动了EA的工作人员，又被礼貌地请了出来（官方已经否认有此一幕）。与此同时，《现代战争3》落伍的图像引擎也被拿出来说事儿，在本轮碰撞中输得灰头土脸的Kotick不甘示弱，他抓住E3上《战地3》的实机演示使用的是PC而不是主机这一点“疯狂反扑”，他的结论是“《战地3》主机版并没有DICE让玩家们看到的那样神乎其神”。作为回击，DICE随后在美国著名电玩节目“吉姆·法伦秀”（Late Night with Jimmy Fallon）中演示了PS3版，但不幸的是，玩家看到的画面证实了Kotick这只“老狐狸”的说法并不是胡言乱语：720p插值分辨率、动态光源极度缩水，帧数只能维持在30，在大规模破坏效果发生时还会有明显的卡顿现象……觉得落差过大的玩家们，纷纷在参加这次节目的DICE特效师Johan Anderson的个人Twitter上表达不满。

双方这你来我往的戏码也让一些玩家心生厌倦，毕竟大多数人不会为了《现代战争3》就抵制《战地3》，反过来也是一样。就中文论坛里现在流行的——有必要因为喜欢“古剑”就抵制“仙剑”么？



PS3版画面其实还不错，只是优化得不太好

PC/PS3/X360

阿玛鲁王国/惩罚

■Kingdoms of Amalur: Reckoning■RPG■Big Huge Games■Electronic Arts■2012

如果说《阿玛鲁王国》看起来有什么缺点，那就是酷似韩国网游的画风了

近一年来，几乎所有玩家都知道了《阿玛鲁王国——惩罚》这款横跨三大平台的奇幻RPG新作。它不仅有EA作为发行商，还有豪华制作阵容：游戏的剧本由《黑暗精灵三部曲》的作者R. A. 萨尔瓦多执笔，开发组的领军人是“上古卷轴”三代和四代的首席设计师Ken Rolston，“再生侠”之父Todd McFarlane担任本作的原画设计，但没有人真正见过这款游戏。要感谢E3，本次Big Huge Games带来了近30分钟的游戏试玩，终于让我们一睹这部RPG梦之作的庐山真面目。

试玩版起始于黑暗精灵之城Rathir，主角的是一名游荡者，一开始游戏就展示了他高超的扒窃技巧，悄声无息地就将一名女NPC的戒指和金钱偷走。如果玩家操作不慎，被她发现的话，她便会叫来城市的警卫。玩家需要在警卫赶来前溜之大吉，当然被警卫抓到也无所谓，玩家有几个选择：花费金钱洗清自己的罪名，被关进监狱再想办法逃脱（杀出一条血路或是偷偷从暗道逃走）。需要注意的是，游戏中的NPC有记忆的设定，如果玩家选择暴力方式解决一切，那么你下次回到这里仇人相见的话，你依然会被视作通缉犯。

和同类RPG一样，Rathir这个大型城市有商店、旅馆等设施，玩家在这里会接到各式各样的任务，关键NPC会以感叹号图标在地图上显示。作为一名游荡者，你最顺手的武器自然是匕首，它在武器店可以买到，之后还能拿去铁匠铺附魔，为它增加寒冰效果。匕首的攻击力一般，但游荡者可同时装备两把匕首来增加伤害。到了真正的战斗里，玩家连续地按键便可使出一系列的连续技，过程还是相当流畅的。同时，玩家也可在战斗过程中随时暂停以部署人物的行动，调整自己的战略。

在试玩版的最后等待玩家的是一个壮实的巨人，攻击力高但行动缓慢，利用游荡者敏捷的身手打败他并不难。之后会获得锁住的魔法宝箱，开锁是一个迷你游戏，个人觉得这个迷你游戏的难度比打败巨人还要高得多……

《阿玛鲁王国——惩罚》展现出的一切都表明，它是一个典型的欧美式RPG，它可能不如《质量效应》那么现代，但也不至于让轻度玩家不知所措。虽然目前的宣传还不多，可它的确有挑战传统RPG的潜力，广袤的世界、熟悉的职业加上快节奏易上手的战斗，它对传统RPG玩家和休闲游戏爱好者都有一定的吸引力。P


踏入梦幻般的精灵国度


装备双匕首的游荡者，武器比人更是亮点……


在试玩版的末尾与巨人一战

头条新闻

■ Rockstar宣布《黑色洛城》PC版

E3展会结束后，Rockstar Games突然宣布，已于5月17日在主机平台发售的沙盒结构探案游戏《黑色洛城》（L.A. Noire）将移植发售PC版。《黑色洛城》由来自澳大利亚的工作室Team Bondi历时数年开发，发售后赢得了极好的评价，PS3版的GameRankings平均分达到了89.60%。PC版由设在英国的Rockstar Leeds工作室负责移植，支持自定义键鼠布局及手柄，同时还强化了画面细节，此外游戏还支持NVIDIA的3D Vision设备。《黑色洛城》是2011年5月美国最热卖的主机游戏，PS3和Xbox 360总共售出了90万套，但不及《荒野大镖客——救赎》（Red Dead Redemption）同期150万套的销量。评论认为，主机平台销量未达到预期是此次移植的直接理由。PC版的上市日期为12月29日。


PC版预计将包含目前已公布和发售的3个DLC

■ GTA5与《马克斯·佩恩3》新传闻

近日，Take-Two Interactive为一款未透露的项目招聘配音演员，从工作的描述来看非常可能是一款GTA新作。这项招聘再次激起了关于GTA5的各种传闻，一些网站已经猜测，GTA5的故事将设定在洛杉矶，也就是游戏中的圣安地列斯（San Andreas）。Gamespot的报道甚至透露，GTA5的开发已经有了相当的完成度，游戏可能在2012年发售。与此同时，GameStop/EBGames网站将《马克斯·佩恩3》（Max Payne 3）的发售日调整到了12月1日——比当初宣布时确定的发售日延迟了两年。Amazon网站还发起了预订促销活动，似乎预示着本作在年内发售可能性很大。但以上两款游戏均未有E3展示，一切皆有可能。

■《永远的毁灭公爵》得到超低评分


有妹子也救不了毁灭公爵

6月14日上市的《永远的毁灭公爵》（Duke Nukem Forever）终于击碎了人们对一款看似永远不会发行的游戏的美好憧憬。在GameRankings网站上，平均得分最低的PC版只赢得了48.55%的分数，有的媒体甚至打出了“F”的超低评价，认为这款游戏的所有方面都显得老旧无聊，不仅公爵本人的台词和行为矫揉造作，游戏中大量的驾驶和炮台射击成分也令人大倒胃口。Gearbox Software的Randy Pitchford不得不表示，发行《永远的毁灭公爵》是他和很多同事的一个梦想，至于到底游戏发售后能得到什么样的口碑已经不重要了。Take-Two主席Strauss Zelnick也说，尽管评价不佳，但他们还是会考虑为DNF制作续集。

月评

■ 另类传奇

我们在去年的月评里已经提到，一位国外玩家于2001年在Gamestop预订了一套《永远的毁灭公爵》，并预先支付了10美金。10年后，除了这位名叫“Slash000”的玩家出示的一份支付凭证外，连Gamestop自己都找不到预订记录了——毕竟已经过去了10年！但Gamestop仍然决定兑现玩家的订单。Slash000也打算这么做，除了已预付的10美元，他补足余款得到了这个迟到很久的“礼物”。得知此事的Gearbox Software决定给他一些奖励，这些奖励包括：带有开发团队签名的《永远的毁灭公爵》PC钢弹版、带有开发团队签名的毁灭公爵像、一个带有GamePanel液晶屏的罗技G19键盘、《永远的毁灭公爵》的各种主题啤酒杯和烈酒杯、《永远的毁灭公爵》迷你石版画、游戏中的道具之一“类固醇”以及多款《永远的毁灭公爵》主题T恤……

或许这个时候，《永远的毁灭公爵》评分高低都不重要了，有了这个传奇玩家和传奇的开发商，一切都完美了。

当然这件事符合典型的Gearbox风格，或者说是Randy Pitchford的个人风格。也许在早期代工《光环》时你还看不出什么端倪，也许在后来制作《战火兄弟连》时你开始感到一些不一样，那么等到《边境之地》（Borderlands）发售时，你已经了解了Gearbox的个性——另类、爽快，也有情有义。在Gearbox的早期岁月，也许公司的财力和地位让他们无法肆无忌惮地去尝试，但只要有机会，他们就会展示自己。于是我们不仅看到Gearbox毅然接手《永远的毁灭公爵》，也会看到他们以后继续这么做——《战火兄弟连——狂暴四人组》（Brothers In Arms: Furious 4）从任何角度来说，都是他们独特性情的继续释放。

有这样的开发公司存在，真是好事。P



任何事，坚持到底总有回报……


说实话，今年E3展示的内容和去年差不多



制作组在发布会上暗示，玩家可以在游戏的下半段前往外星人的家园打"客场"

PC/PS3/X360 幽浮

XCOM | FPS | 2K Marin | 2K Games | 2012

从回合制策略改成FPS的"幽浮"让很多老玩家相当关注，除了这是整个系列故事的前传（讲述XCOM部队成立初期的故事）外，一个更重要的原因就是它的背景设置是UFO文化刚刚兴起的上世纪60年代。在美苏激烈对抗的时代，美国人遭遇了一场灭顶之灾——不是"毛子"的弹道导弹，而是以透明蓝色方块形象出现，能噬人魂魄的不明地外智慧生命。

纵然XCOM部队由全美执法机关和军队中抽调的精英组成，他们毕竟只是用M3冲锋枪、M500霰弹枪等常规武器武装起来的"地球人"，为此必须发挥科学技术的作用了。通过对外星人遗留科技碎片的逆向研究，XCOM会获得很多反制宇宙强盗的辅助武器和道具，扮演主角Carter特工的你需要将这些道具分配给3名队友，然后带领他们一步步将异形赶出地球。

游戏拥有一个同《质量效应》十分类似的队友控制系统，玩家可以指挥队友的跑位和执行各种攻防命令。有意思的是，这款FPS还保留了《幽浮》在回合制时代所使用的"时间点"（Time Points），每次命令队友使用特技（Demo中我们看到了让异形陷入昏厥和减速的技能）都会耗费TP点，用完之后便只能用"原始"的火器同异形进行面对面的搏杀。

从E3演示的情况来看，《幽浮》是一部很有历史感和科幻范儿的FPS，而且很明显，现在的爆料其实远远没有揭示整个游戏的内容。P



这款NBA宣布停摆当日正式宣布的游戏，首张截图描绘的是德克灌篮

PC/PS2/PS3/PSP/Wii/X360 NBA 2K12

NBA 2K12 | SPG | Visual Concepts | 2K Sports | 2011.10.4

E3前夕，2K Sports公布了《NBA 2K12》的封面，其代言人是——一条黑影！这个在系列乃至体育游戏中都前所未有过的创新不仅为2K Sports节约了一笔授权费，还激发了玩家们的兴趣：有人说是罗斯，有人说是詹姆斯，还有人猜测是格里芬……在E3发布会上，制作组请到了处于赋闲状态的巨星科比担任现场操作，创意总监Chris Smoove将热火队（Demo中的对手是湖人）的控制权交给了科比，这一整蛊花招也让台下爆发了一阵起哄声。

《NBA 2K12》的主要卖点是体感，可貌似科比都对"体感篮球"难以适应，整场比赛的低级失误不断。在玩家关心的比赛系统方面，两位制作人承认，本作同系列评价最高的《NBA 2K11》相比不会有太大变化。从演示的情况来看，球员动作变得更加自然，甚至显得有些"柔软"，传切动作的衔接和各种小肢体动作看上去相当棒，对抗过程中的身体接触也显得合理许多。比如在安东尼防守拜纳姆突破的过程中，他的脚下是在不停移动的（尽管范围和幅度很小），而不是前作那种漂移式的动画效果。当真正的科比操作查尔莫斯成功防守"科比"的时候，可以看到这位巨星的虚拟替身并没有出现以往类似撞上硬物后出现的"反弹硬直"。

由于下赛季NBA可能延期或停赛，再加上EA Sports前不久宣布中止NBA游戏开发，似乎玩家和球员们只能靠《NBA 2K12》去YY新赛季了…… P



科比在SONY发布会上这段试玩稍有点狗血

头条新闻

■《钢的琴》7月15日公映

由完美世界影视、大连鸿缘影视、辽宁电影制片厂联合出品，由张猛导演兼编剧，东京影帝王千源与金马影后秦海璐联袂主演，韩国女星张申英友情担纲女二号的一部讲述小人物为尊严完成大事件的生活喜剧影片《钢的琴》，已于7月15日公映。



获得4项大奖的电影《钢的琴》

据了解，自《钢的琴》拍摄完成后，陆续收到40余个国际国内电影节的邀请，在国外放映时，影片高品质的喜剧风格大获赞赏，连续夺得第23届东京国际电影节“最佳艺术贡献奖”“最佳男演员奖”，第三届悉尼中国电影节“评委会特别推荐奖”；第28届迈阿密国际电影节“最佳国际电影奖”等多项国际电影节大奖。它的获奖并不同于以往在国际上扬名的中国影片，征服评委的独特优点并非对异类文化的故事讲述，而是以影片特有的喜剧风格笑倒评委，被誉为“具有独特喜剧风格的中国影片”。除此以外，《钢的琴》在刚刚结束的第14届上海国际电影节上，还一举夺得最佳影片、最佳导演、最佳男女主演，四项传媒大奖。

■ 完美世界携旗下网游亮相2011年ChinaJoy

2011年7月28日至31日，2011ChinaJoy于上海新国际展览中心隆重举办。来自国内外的众多知名游戏企业将欢聚一堂，与广大游戏玩家共同分享游戏世界的快乐与精彩.作为中国网络游戏开发商和运营商，完美世界携旗下《笑傲江湖》《倚天屠龙记》《神鬼世界》《神魔大陆》《诛仙2》等精品网游巨制亮相一号馆W1-06号场区位置。

完美世界表示：“在玩家的支持下，完美世界取得了飞速的发展，不但推出了《完美世界》《武林外传》《热舞派对Ⅱ》《神鬼传奇》《新梦幻诛仙》《神魔大陆》等十几款游戏大作，还成功地把中国文化推向海外，成为中国网游海外文化输出的典型代表。在2011年的ChinaJoy期间，完美世界以崭新的风貌与广大玩家见面，为玩家诠释一个全新的“完美世界”。



2011ChinaJoy完美世界展区正立面图

■ 完美世界再获“中国大学生最佳雇主奖”

2011年6月23日，“第九届中国大学生最佳雇主奖”对外隆重揭晓。各大提名企业齐聚北京钓鱼台国宾馆，见证颁奖盛况。作为“第九届中国大学生最佳雇主奖”的获奖企业之一，完美世界对获此殊荣表示了高度的关注。诸多优秀企业、主流媒体欢聚一堂，共同解读中国大学生的求职需求，共同倾听他们的心声。

完美世界表示，他们一直以来都非常重视对校园人才的吸收和培养，并且公司已经把吸纳高素质的大学生人才列为发展中最重要的项目之一。再次荣获“中国大学生最佳雇主奖”，对于他们的意义重大，不但是对过去成绩的鼓励，而且是对未来发展的鞭策。他们还承诺：“今后公司会再接再厉，继续关注大学生的求职意愿，为有激情、有梦想的大学生开拓一条可以更快实现自我价值的道路。”

月评

■ChinaJoy前的随想

“年年岁岁花相似，岁岁年年人不同”这个经典名句出自刘希夷的代表作乐府诗《代悲白头翁》。这个经典名句通过感伤落花，抒发人生短促、世事变迁的感慨。其实用这句话来形容每年的ChinaJoy真是十分恰当！就像每年展会上的ShowGirl虽然换了一茬接一茬儿，但都是一样的青春靓丽，而展会上最受玩家关注的游戏则每次都大不一样。

随着ChinaJoy走过的这9个年头，我们见证了《天堂2》的火爆，也见证了《A3》的衰落，看到了《魔兽世界》的崛起，也历经了《魔力宝贝》的衰落。有无数新厂商，就像深红网络（2010年ChinaJoy由于其展台出人意料地出现在1号馆，从而给很多玩家留下了深刻地印象）一样给我们惊喜；又有无数老厂商，就像九城去年的展台中央的2010.9.9（由于旗下代理的《魔兽世界》合同到期，又无其它强势产品，导致去年第九城市展台仅以一组数字留给玩家种种猜测）一样给我们落寞。

完美世界参展ChinaJoy也不是一两次了，从最初的《完美世界》这一款作品，慢慢过渡到了如今的《笑傲江湖》《倚天屠龙记》《神鬼世界》《神魔大陆》《诛仙2》等数十款游戏的态势，可谓是颇有成绩。尤其是从去年年末放出消息的《笑傲江湖》，更是让很多玩家对此充满了期待。当然，完美世界并不仅仅满足于国内市场的需求，越南、马来西亚、泰国、俄罗斯、新加坡、美国等地区的游戏市场上也可以见到完美世界旗下游戏的身影。

不过，出口游戏的数量可以作为界定游戏好坏的标准么？游戏吸金量的多少可以作为界定游戏好坏的标准么？用脚趾想也知道这是不行的。因为玩家关注的不是企业的得失，而是游戏内容与运营的质量。P



2009年完美世界参加ChinaJoy的地球展台造型十分抢眼

赤壁 ●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://sg.wanmei.com/

■北京 紫烟

《赤壁》风扇的崛起

在很多的时候，我们宁愿藏起自己的主武器，拿着一把帅气或秀气的扇子奔走在《赤壁》的大江南北，即便是扇子的威力渐渐为其他武器所代替，也不会改变我们的初衷，扇是很多人割舍不掉的武器。

全新资料片五虎将把扇和杖作为一个重磅内容进行了调整，许多专精和技能进行了加强，并且在内容上增加了移动施法的概念，使我们在PK和打怪过程中的存活率更高，也大幅的提升了扇和杖的劣势，现在就一起去看看我们喜爱的扇到底给我们带来了什么惊喜。

风扇的专精和用法

新版扇子可以移动施法，使扇子一个站在那下雨的职业成为一个灵活度高的职业，从而真正成为《赤壁》的群法职业，也让扇子从此步入猥琐的行列。

从上边可以看出，新版扇子修改的更多的是风系技能，这意味着风法即将走上历史的舞台，在这里还要重申下，因为《赤壁》的战场和各种PK的需要，即便是修改后的扇子，都不会成为主扇的天地，副扇依然占据着重要的位置，一种副扇就是主舞副扇，纯奶型的，继续以策为主，即便是更新后的新扇子也不会对主舞副扇造成太多的影响，而影响比较多的是扇子作为攻击武器的副扇专精，是玩家从冰扇到风扇的转变。

而这种转变的载体竟然是冰甲术：使用风系技能时，将额外回复2点体力，使用冰系技能时，将额外回复2点斗，扇子一般都是多段攻击，新版的风弹速度被提升，0.6秒得速度在冰甲术的Buff下，使扇子原来最担心的体力和斗气问题不再是问题。

这次更新的主流是风系，全新的风弹多段攻击，超快的速度使我们想起了百变神弓，也许现在的风弹还不能和百变弓相媲美，但是风弹的速度在回复体力值和斗气值的Buff下已然让我们看到风扇的强大威力。

冰扇那个曾经伴随了我们4年之久的冰雨术，难道会因为更新而从此消失么？也不尽然，御冰之术依然很犀利，强大的冰雨术依旧可以让我们在战场上所向披靡，而扇子最终要成为何种经典，刚刚更新后的我们还处在一个试验期，也许在不久的奖励，一个全新的扇子将出现在我们面前，扇子也许会成为赤壁武器中的第二个经典也不一定。其实对于《赤壁》来说，十八般武器都是经典。

说到经典，还有一个新的武器也在更新之列，那就是杖，雷动九天曾经让很多人魂牵梦绕，而全新改版的杖又会带给我们什么新奇之处呢？

杖的全新面目

杖和扇子一样，在《赤壁》中一直以副职的职业出现，全新杖的专精最精华的地方就是壁垒的威力。全新的壁垒使杖的瞬间回复血上限的数值大幅提升，这种强大的回复技能让七星杖在群战中几乎所向披靡。

为什么说杖是副职呢，杖的惊雷、火球虽然很强大，惊雷的攻击力也很高，但是杖的魅力在于群架的时候晕人，落雷火球去抢人头，在攻击力上和主兵还是有一定差距，所以说全新更新的杖让副杖的生存能力更高，也让副杖成为真正意义上的坦克部队。

想象一下吧，如果对方有一组七星杖，有着回血高达3万左右的壁垒做保护，那将是一种什么场面。

《赤壁》每次武器的更新都会引起一场职业的全新变革，因为在这个游戏中，职业和职业之间的相辅相成、相克相生是很微妙的，即便是一个小小的改变都能让职业重新定位，在以后的时间中，还会有新的职业被调整，而更多的玩家也会因此而走入我们的生活，《赤壁》将越来越精彩。P


冰雨术



更新后的专精


杖雷动九天


杖的技能演示

特别企划 深度游戏

倚天屠龙记
●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://yt.wanmei.com/

■北京 冷千指

《倚天屠龙记》煮酒论装备

一部《倚天屠龙记》，皆因当年郭靖、黄蓉夫妇锻造倚天剑、屠龙刀而起。百年江湖，风云际会，种种原因，皆围绕两件江湖中至尊至圣的兵器。

根据金庸原著改编的完美世界旗下2D武侠网游《倚天屠龙记》即将开始不删档测试。这款游戏由原著改编，当然少不了神兵利器的出现。可是江湖中只有一把屠龙刀，一把倚天剑，武林至尊人人欲得之而后快，却并非能够谁都能够拥有。所以，与其争夺至尊神兵，不如亲自打造属于自己的贴身装备。

江湖装备初探秘

《倚天屠龙记》的装备种类很丰富，分为头部、身体、武器、护腕、护手、护腿等十余种。不仅如此，行走江湖所需坐骑上的鞍辔也需要大家仔细收集，缰绳、嚼子、马鞍、马镫、马鞭一样也不能少。

根据装备的品质高低，游戏中大家可以看到蒙尘（白色）、普通（绿色）、精良（蓝色）、传说（紫色）等各类不同的装备。想要行走江湖，大家最好还是准备一身精良品质以上的装备，如果够强力，那么一身传说装备也不在话下。

开炉锻造炼装备

《倚天屠龙记》的生产系统非常有特色，整个系统分为5大采集技能和10大制造技能，游戏中的大部分装备都可以通过生产获得。不仅如此，在生产系统上获取一定成就的玩家，还可以直接获得角色的属性，可谓一举两得。

虽然游戏中的装备是通用的，但是根据大家所练角色的门派不同，也需要有选择性的制造合适自己的装备。一般来说，以外功为主要技能的少林、明教等门派，选择裘皮类或者羽衣类装备比较合适，这些装备在增加人物力量方面可以给大家提供不少助力。而以内功为主要技能的武当、峨嵋等门派则可以选择锦袍、霓裳类的装备，有助于增加角色的内力。武器方面，游戏中则会明确的标出内功武器或者外功武器，大家可以一目了然。装备品质分等级，生产系统制造的装备当然也各有不同。大家从制造大师那里学习到得装备生产配方，一般来说只能够生产普通品质的装备，前期升级当然够用，但是后期国战PK时，难免被人虐杀。想要生产出精良甚至传说级别的装备，大家可以靠声望来购买配方。通过上缴四方辩获得的门派声望，大家可以在门派传功弟子那里购买到上衣的传说级配方。通过巧匠生产的各地区声望书，大家可以购买到各类其他装备的传说级配方。武器的配方则需要大家从副本声望中购买。

在游戏后期，依靠生产所得的防具类装备是最佳的战斗装备之一，这些防具依照五行分类，可以与大家的天赋技能相辅相成，发挥出极大的功效。

Boss副本打装备

装备的另一大来源当然是打Boss和下副本。《倚天屠龙记》的每一个地图都有几个野外Boss。这些Boss大约每一至两个小时刷新一次，其中侍卫级别的Boss会掉落精良品质的装备，首领级别的Boss会掉落传说级别的装备。60级以上的侍卫级别Boss还会掉落传说品质的武器和传说品质强化石。想要找到这些Boss非常简单，大家只需点击小地图旁边书页装的按钮，选择升级指引的装备选项卡，就可以方便的看到当前级别适合挑战的Boss，并带有自动寻径系统。当然，挑战Boss是需要一定实力的，尤其是首领级别的Boss，更需要有默契的团队通力配合，才能挑战成功。

副本不仅直接掉落装备，如前所述，副本声望还可以购买精良品质以上的武器图纸，是后期武器的重要来源之一。60级之后的副本，不仅掉落武器装备，还会掉落传说品质的装备强化石、炼化石，想要一身顶级装备，就一定不要错过副本。



《倚天屠龙记》部分武器设定


摆摊买卖


打怪掉落强化炼化材料


击杀Boss

万千装备聚宝来

《倚天屠龙记》添加了一个崭新的装备获得系统，那就是聚宝盆。聚宝盆类似《暗黑破坏神》中的盒子。可以放进任意的游戏装备、道具，通过系统的随机转化，变成游戏中的其他道具或者装备。可以说，游戏中所有没有的物品都是聚宝盆的材料，而游戏中所有大家想要的东西都是聚宝盆的产出，包括需要花费RMB的商城道具。当然，聚宝盆的合成产物是系统随机产生的，想要获取顶级的装备和材料，还需要一定的人品。但是大家需要直到，聚宝盆中是可以产出任何游戏中最顶级的物品的，所以有空的时候多玩玩聚宝盆，也许会有意想不到的收获。

强化炼化是关键

强化是将装备的主要属性增强的一种方式，每一件装备的强化方向都是固定的，它就写在装备的名称下方。不同品质的装备强化次数也不一样，装备品质越高，可以强化的次数越多。装备强化需要强化石，强化石在平时打怪、打Boss、下副本时都会得到，不同品质的装备对应不同的强化石，所以，品质越高的强化石在游戏中越难得到，也越有价值。

炼化则不同，每一件装备都可以有很多种炼化属性，取决于我们自己使用什么样的炼化材料。炼化与强化一样，每一件装备可以炼化许多次，不同的是炼化材料不必对应装备的品质，也就是说即使是普通品质的炼化材料，也可以炼化传说品质的装备。

经过强化和炼化后的装备，可以大大提升属性，为大家的江湖之路增添助力。

打孔镶嵌和铭刻

强化和炼化虽然可以大大提升装备属性，但这不是装备的全部潜力。事实上，我们还可以通过生产技能中的两项再次提高装备的属性，那就是珠宝和铭刻。

珠宝可以生产出各类宝石，宝石镶嵌到打孔过的装备上，就能增加角色的属性了。装备根据品质不同，可以打孔的数量也不同，普通品质的装备只能打两个孔，精良品质的装备可以打四个孔，而传说品质的装备则可以打六个孔。我们可以根据每件装备的情况选择要镶嵌的宝石种类，例如，装备的强化属性是外功、炼化属性是力量，那么我们就可以镶嵌外功和力量的宝石，以相辅相成，增加装备的整体效果。

铭刻与珠宝不同，每一件铭刻道具都是分装备的，武器有武器的专属铭刻道具，护腕有护腕的专属铭刻道具。传说品质以上的铭刻道具可以在铭刻装备的同时在装备中留下一句你自己的话，十分拉风。

金木水火各不同

60级以上的传说品质装备如果经由生产制造得到，那么它们会分成金木水火土等各种不同的属性。《倚天屠龙记》中，我们的角色也有金木水火土五行天赋。五行属性的装备搭配五行属性的天赋，将使大家的效率最大化。

除此之外，每件装备还有自己的“灵魂属性”。灵魂属性是装备自带的，每一件装备都会随机的不同。装备的灵魂属性需要经过其他装备的五行来激活，例如，一件木属性头部装备的灵魂属性可以由水或者金属性的上衣来激活。在我们凑齐一套装备的过程中，如果注意灵魂属性的搭配，还可以额外获取许多收益。

废旧装备有出路

前面我们说过，《倚天屠龙记》的聚宝盆系统中，所有的无用道具或者装备都可以作为合成原料。同时，游戏中还有一套“元魂系统”，我们可以与废旧装备“合体”，直接获取它们的属性。元魂系统将装备属性直接融入角色，让替换掉的废旧装备不再可惜地扔掉。元魂融入的装备属性越好，元魂增加的人物属性数值就会越高。

经过以上笔者的介绍，相信大家可以打造出不次于《倚天屠龙记》小说中倚天剑、屠龙刀一般的神兵利器。当然，多余的装备我们可以拿来出售，也将获取不少额外的收益。P



聚宝盆



马匹



挑战副本



生产系统



元魂模式

诛仙2

●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://zhuxian.wanmei.com/

■北京 墨色七弦

《诛仙2》相思与君绝

“或许这一世，你都不会再见到我们，或许这一世，我们都忘不了你。但这都不重要了。最美好的记忆，我们永远永远，都放在心里了。”他依然记得那两个女孩离去前的话，而果真如她们所说，他不曾再见过她俩。而他仅能拥有的，也便是那一段回忆。

第一次见到那个女孩的时候，孤枫正百无聊赖地开着天人合一，两眼发直地砍着修罗云游天将。忽而看到一个白衣女孩的身影跃到眼前，但见那女子双手一合，紫光跃动，然后他的眼前闪现一片血红，他张口结舌，赶忙按下快捷键，然而，却没有释放出技能。不出几秒，他便见自己的角色双腿一软，跌倒在地，一边的队友一见，立刻召出坐骑，二话不说飞奔而去。那白衣少女也不理会他，直直朝着他的队友追去。

这一切发生的太快，他旋转过视角看着无言离去的二人，心头一阵莫名。这女子与自己往日无怨近日无仇，这算什么？他一阵恼怒，只得闷闷回城。

第二次见到那女孩，是在昆仑天池。孤枫踏着河阳马自天池路过，却见一个白衣女孩挥着剑，淡定自若地在天池中激起飞雪。是她！无明火陡然窜起，而后便冲到那女孩身边，给了她致命的一击。“啊！”那女孩一声惊叫，跌倒在地。孤枫跃下马，站在动弹不得的女孩身侧，默然。“你，是我们迷离家族的敌对？又或者，你是想成为我们的敌对？”那女孩重伤之下，却不改冷静。

“敌对？呵，你可是我的仇人，不问问你为何偷袭我在先才是。”孤枫冷笑。那女孩沉默片刻，淡淡道：“你的宿敌里真的有我？”“当……”然字还没开口，孤枫却愣住了。宿敌里的名字，是迷离花琉，而眼前的女子，是迷离花璃。他竟是一个激动，生生看错。躺在地上的花璃看着他的窘样，吃吃一笑：“行了，你是去羲皇城做任务的吧？去吧去吧。”不等他再说什么，那女孩的身影一晃消失了。孤枫则是满心茫然，呆呆的向着冰阶走去。

踏入羲皇城一个白衣女孩站在一侧。他愣了愣，立刻开口：“花璃，你……”“我不是花璃。”那女孩迅速回应，而对话框里的名字，却是迷离花琉。孤枫无语，顿觉头昏脑胀完全不能明白：“你们到底是怎么回事？”花琉吃吃一笑：“别急呀，在这里你想杀我也不行呢。那天……我看错了，以为你跟那家伙是一个帮的，所以打了你……”

“就这？”孤枫愕然。花琉却是不耐烦：“就这？对，就这！就这你便去欺负我妹妹！”孤枫凝视着一边越说越激动的女孩，终于苦笑：“好了，咱们也算……扯平了。我任务去……”花琉见他要走，却追了上来：“一起！”

每日一起在羲皇城任务，这样过了一周，孤枫才发现，这个女孩出手始终那么干净利落，她的干练与果敢，较之自己这男子也是有过之而无不及。他开始暗中敬佩这个女孩，而花琉却时常不解地看着在一边发呆的他：“喂，你又偷懒？”

他报之一笑，然后跳到花琉的前面，阻挡着敌人的攻击。“我……用不着你保护。”在他身后被保护了数次，花琉终于闷闷地开口。孤枫回首凝视着她，却见她的神色里分明有一丝落寞。“我保护你，不好吗？”他不解。

“一直……一直都是我保护别人的，让人保护的话，我就不会变的更强，护不了我妹妹了。”花琉转过身，对着倒映出湛蓝天际的一池清水，容颜在水中模糊，摇曳出几分孤寂。孤枫凝视着水面，脑海中忽然浮现出那个在冰天雪地中起舞的少女。“你担心她，她也牵挂着你，傻丫头，别胡思乱想了。”这一份姐妹之情，世间又几人能求。孤枫欣然坐在她身侧，这一日，他们没有在打打杀杀的任务中度过。

“明天开始我要出远门，花璃就交给你保护了。”收到一纸鸿雁传书，孤枫略是失落。话虽简短，但彼此间的信任却跃然纸上。及至见到花璃，他便油然生出一种异常熟悉的感觉——同样的白衣，同样的秀丽，这两姐妹给人的感觉也是


古香古色的中式建筑


华丽的技能


具有魔力的传说之树


可爱的宠物

那般相似。唯一的不同，便是花琉的出招较之花璃更为干练，而花璃在处理帮派事务上，始终井井有条不缓不急，较之其姊更为沉稳。

处理完手头事务的时候，花璃时常对孤枫报以一笑，那笑容宛如璀璨的阳光，瞬间照入孤枫的内心，在他的心湖投下一枚石子，虽小，却激起万千层涟漪。他惊于这女孩人前的沉稳和理智，更惊于结束忙碌后的一丝慵懒与可爱。“哈，终于把领土战的事安排完了，喂！孤枫！我们出去玩吧！”每每处理完事务，花璃都格外兴奋。虽她喜欢美景，然而她却不喜去流波山、昆仑仙境等名胜之地，只喜欢跑去真陵山感受春意，又或是去天音无字玉璧前聆听暮鼓晨钟。当她闭目在百花间、在落叶间静静凝思的时候，孤枫始终默然坐在一边，凝视着这天地万物合而为一的场景。

从静思中回神的花璃总是悄悄在他身侧坐下，然后轻声说着她的故事。她的故事，其实无关乎花琉，然而每一个故事里，她都会想起花琉。“姐姐始终在照顾着我。有她在，就和有你在身边一样，我很放心。”她很少那般柔声说话，这一份旖旎，令孤枫也有些讶异。“你们真像，却又分明不同。”他低声说。

天界厮杀了一阵子的花琉终于平安归来，带着满满的荣耀，以及满满的思念。在河阳欢迎的人群里，她只是看着并肩而立的孤枫与花璃，欣然微笑。

代表帮派，她不负使命归来。在花璃打理着帮内事务的同时，她亦尽自己所能在外打拼——多么闪耀的一对姐妹啊，在众人眼里，宛如九天星辰般美好，而遥不可及。

姐妹俩的目光，多多少少在孤枫身上徘徊，这一番情愫，又怎能不被知晓。

从那一天开始，他们3人一起，一同探讨着事务，然后一起上羲皇城做任务，即便是去天界，也始终同行。

孤枫成了两个女孩的守护者，敌人当前，他毫不犹豫冲出去阻挡，即便双拳难敌四手，受伤亦在所不惜。每逢赶路，他便召唤出仙羽琅御，驾着仙鹤之车，载着两位公主。他们3人的一同出现，渐渐成为一道风景线，只是当局者迷，在那一片混沌中，无法猜出彼此的心迹。

直到花琉终于按捺不住。“孤枫，明天……我有事出去，你继续带花璃吧，我就不去了。”花琉说这话的时候吞吞吐吐，孤枫自然不信：“怎么，你不开心吗？走啦，一起去……”“不。你带花璃就行了！”花琉急切地说，语气坚定而带着一丝感伤。大约觉得她生气了，即便花琉闪身离去，孤枫仍然一遍一遍发着信件。可所有的信如泥牛入海，没有一丝的回音。

“找我姐去吧。”依然没有回复的消息，而上羲皇城的时间一如既往来到。孤枫正打算拉花璃上车先去任务，她却淡漠地说了这一句。

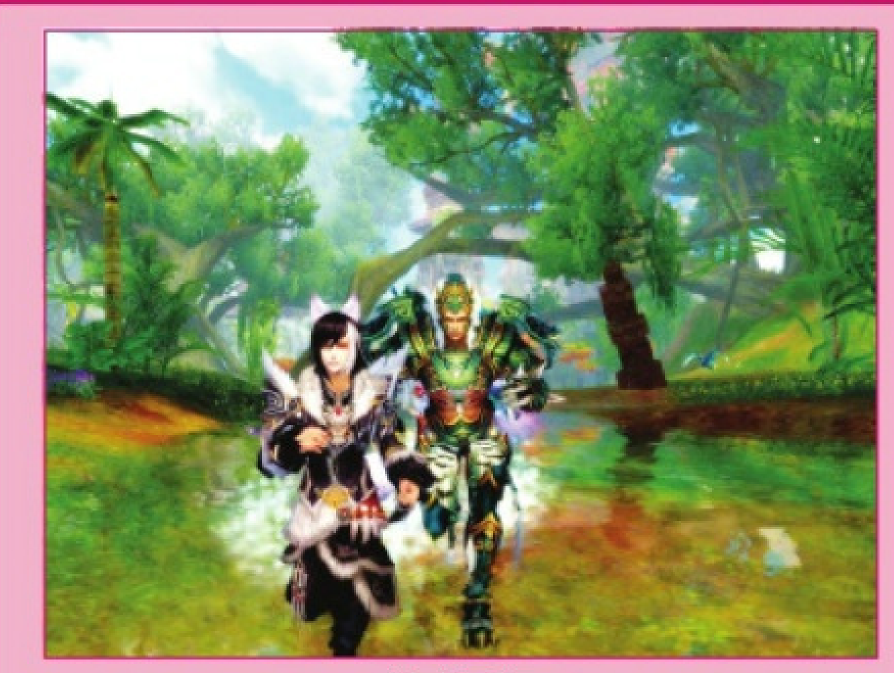
她终究没有上车。静静地站在一侧，她的神色确实异常肯定的。“她一早就结识了你，心里也都是你。”孤枫一震，心中百感交集。这些他并非不曾察觉，只是……他从来没去想过。凝望着一边黯然的花璃，他喃喃：“那你呢？”

“我……”大约是羞于表达，花璃没有说下去。孤枫竟是不解风情：“我是说，我去找花琉的话，你怎么办？”花璃惊愕地看着他，良久无言而去。次日一早，依然是他们往常约定的见面时段，青云那泛着光华的亭子边，姐妹两人已在等待。孤枫的心中忽而生出某种强烈感觉，仿佛是无边的黑暗，将他吞噬。

“你们……？”“我们之间，你做不了选择。而这样的你，即便我们一个退出，你依然不能给另一个幸福。与其这般下去，最后无果或是无奈而终，不如早做决断。孤枫，放手，是我们最好的选择。”花琉率先开口，这一番话无疑击中了孤枫内心深处的脆弱之地，他一时无言以对。

“所以，我们还是决定离开，让一切，结束在这还是美好的时刻。孤枫，或许这一世，你都不会再见到我们，或许这一世，我们都忘不了你。但这都不重要了。最美好的记忆，我们永远永远，都放在心里了。”

记忆凝止于此刻。往昔的美好已成浮云，从此天大地大，他却再也无缘与她们相逢。但或许真如她们所说，他是做不了决断的，这样的结局于三人而言，都是最美的终结。P


涉水而行


世外桃源


古韵古香的小桥


新碧瑶装


张小凡与碧瑶、陆雪琪

头条新闻

■《梦想帝王》武魂系统开启策略游戏新玩法

多益旗下的策略网页游戏《梦想帝王》全新玩法“文治武功”已经正式上线了一段时间了，其中多项新功能、新活动让策略游戏爱好者可以度过这个快乐的暑期。其中创新的武魂系统，在策略游戏中添加了收集打宝的角色扮演类游戏乐趣，使整个“文治武功”增色不少。据记者了解，新系统推出后，《梦想帝王》中多达450位传说名将个个都有了自己独特的武魂。玩家收集到武魂以后，就能用来临时强化自己的将领。不但可以加强将领的属性，还能学会传说名将的独门绝技。现在，就算是普通的酒馆将，在武魂状态下也有机会施展三国名将贾诩的“反计”，或者西楚项羽的“霸王”技能。玩家通过新系统武魂与将领的搭配，又能衍生出了无数种组合，比如武将对决智将之前，赐予武将郭嘉武魂，就能提升武将的战术水平，降低敌人的智计伤害；又或者在参加大战前，打上华雄武魂，提升部队的伤害能力。四百多种作用各不相同武魂，如何使用才能发挥最大效果，还需要《梦想帝王》玩家们自己探索。



帝王：新玩法”文治武功“

■《神武》“庭院”、“坐骑”系统广受好评

《神武》暑期版本“幸福人生”已经全面开启了，其中推出的“庭院系统”和“坐骑系统”受到了玩家的广泛好评，同时还在游戏中掀起了“买房热”和“买车热”。据记者了解，因为《神武》的庭院是免费的，只要是拥有一间房子的玩家都能免费获得《神武》最新庭院。而在全新的庭院里面，玩家可以随意DIY装修，可以栽花种田，饲养各种可爱的小动物等。丰富的休闲玩法，引起众多玩家的关注，不少“无房”的玩家们也禁不住诱惑迅速成为有房一族。加上住房是每个玩家都能轻松获得的资产，如此一来，“买房热”成了《神武》暑期“幸福人生”版本中一道特殊的风景线。而另一道特殊的风景线则是《神武》全新推出的“坐骑系统”。它们不仅造型拉风，还很有个性，除了可以加快角色的行进速度外，还可以对玩家的战斗起到一定影响，因此也是十分受欢迎。


神武：新玩法”幸福人生“

■《梦想世界》独创电影式副本正式亮相

近日多益旗下的《梦想世界》正式推出了暑期最新电影式副本，总共9部电影副本连环放送，如同亲身体验今年的多部最新大片，《加勒比海盗4》《变形金刚3》《国家宝藏3》讲述的奇幻经历，带来如幻如真的感受。据记者了解，《梦想世界》继推出太空科幻巨制《机械帝国》，上演古代侠客PK高达战士之后。寻宝剧情大片《古墓奇谋》接踵而来，解密法老王诅咒，发掘古文明宝藏，玩的正是如同《国家宝藏》剧情那般的层层揭秘。同时还将配合暑期推出的另一部力作《海盗宝藏》的一连串缤纷活动，比如对抗日不落海盗，梦想宝藏保卫战与冰川探险等等。

金山多益表示，《梦想世界》在不久的将来，还会陆续推出更多电影式副本，《光影序曲》《非凡的婚礼》等都将成为后续副本中的内容。

月评

■ 流行

在网游刚开始的时候，坐骑这种概念并没有普及开来，而且游戏中充斥着各种类似公车，机场等公共交通工具。随着网游个性化的普及，坐骑才开始被玩家拥有，可是即便如此，游戏的策划者们也没有赋予坐骑系统多大的希望，仅仅是被当成玩家的助力工具而已。随着玩家对坐骑的各方面关注与要求，坐骑系统也在慢慢发生着变化。它们从毫不起眼的平凡生物或机械变成了现在不仅拥有时尚漂亮的外表，还拥有繁多地种类（不论地上跑得，天上飞的，神话世界中，还是现实社会中都可以成为玩家的坐骑）。时至今日，坐骑不仅彰显了玩家的个性，而且在有的游戏中，坐骑还可以提高角色的移动速度，或是增加角色的一些属性。因此，坐骑慢慢从一种个性化的物品，转而向实力与金钱的象征进行过渡。这大大超过了当初策划们的预期，不得不承认，坐骑系统是目前时下网游中最流行的系统之一。

同样让人吃惊的流行内容还有来自于3年前的农场“偷菜”概念。就在2008年北京奥运会开幕之际，一款名为开心网的SNS网站悄然流传开来，其中不乏许多休闲娱乐的小游戏（开心农场就是其中最受玩家最喜爱的游戏之一，你可以选择自己种菜或是从朋友家“偷菜”的游戏方式），他以极高的粘着度吸引了无数游戏玩家的眼球，让其成为最流行的游戏元素之一。

其实不管是坐骑还是“偷菜”概念，向好的游戏学习、借鉴本无过错，但一定要符合自己的游戏。《神武》的庭院与坐骑系统虽然也借鉴了这两个很流行的元素，但是他却没有生硬地使用拿来主义，而是根据自己玩家的需要，做出了种种调整。这样既可以为玩家创造一个似曾相识的内容，又可以为玩家带来一种全新的感觉，何乐而不为呢。P


有了坐骑，跑任务再也不费力了



●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：公测
●官方网站：http://sw.henhaoji.com/

《神武》坐骑的实战应用

■北京 三抄水

《神武》坐骑系统推出也有一段时间了，除了拉风的造型外，《神武》坐骑最大的特点就是性格和技能，每一个性格和技能都有不同的给力效果，对大家来说，选技能性格真是一个艰难的选择。不过，不是贵的就好，合适的，才是最好的。

坐骑技能及性格直接影响召唤兽，让传统的搭配召唤兽技能继而演变到从坐骑性格、坐骑技能到召唤兽技能一条线的组合搭配，只要你会组合，你的垃圾宠会变废为宝！如果你搭配错误，你的高必宠也将沦为2流！

我是一只吸血鬼

性格：胆小或莽撞　　　御兽秘籍：升龙+坚守

兽诀：高吸血+高连击+高追击+高反击

特点：依靠55%连击+100%追击+30%反击所增加攻击次数大幅度提高伤害，同时每次攻击的30%吸血效果和坚守来保证生存能力，这样升龙效果每回合增加5%伤害的效果得以充分发挥，宠物愈战愈勇，给敌人造成不可估量的损失。

推荐程度：★★★★★

太极之道以柔克刚

性格：胆小　　　御兽秘籍：反制+护盾

兽诀：高级反击+高级灵敏+高级夜战+高级飞行+高级神迹+高级防御

特点：在兽诀和性格的效果下，召唤兽对物理攻击的闪避已近乎40%，配合反制效果，每次躲避都会以普通攻击反击对手，高级防御+护盾保证宠物的生存能力，增加更多的反制机会，最大的优点还在于它造价便宜，是性价比极高的宠。

推荐程度：★★★★

欲得胜利必先发制人

性格：冷静或莽撞　　　御兽秘籍：连环+嗜血

兽诀：高级敏捷+高级飞行+高级连击+高审判+高级气势+感知

特点：现在的舍生骑士和隐身宝宝越来越多，克制这类宝宝最好的办法就是在他出手之前把它干掉，高飞行+高敏捷+先锋加上速度资质优秀的宝宝的速度比死亡骑士快很多，配合审判额外40%伤害和连击+连环的效果将舍生骑士直接扼杀在摇篮中，如若再来一个嗜血就更好的提高了宝宝的伤害，使BB愈战愈勇。

推荐程度：★★★★

日本忍者武士

性格：莽撞　　　御兽秘籍：坚守+乘胜

兽诀：高隐身+高气势+高追击+高勇敢

特点：主流的隐身宝宝随着感知宠的逐渐增多，隐身宠天生的速度慢导致没出手就被感知宠杀掉的劣势也渐渐显示出来，坚守一定程度弥补了隐身宠生存的劣势，另外一方面，乘胜和莽撞使得BB一旦运气爆发便能给敌人造成致命打击。

推荐程度：★★★

舍生骑士的明天

性格：冷静　　　御兽秘籍：先锋+坚守

兽诀：舍生+高级气势+高敏捷+高吸血

特点：玩舍生骑士都知道其特点，1拼速度2拼伤害，速度高的一刀过来你半血反身一刀秒对方，又或者伤害高的没出手一刀被别人秒掉，都是舍生骑士的大问题，在先锋和坚守的组合下，可以说是将舍生骑士的作用更进一步，加防加速，不仅加快出手速度，即使第2出手也不至于被秒，是舍生骑士的必备技能。

推荐程度：★★★★ P



从元神期开始培养坐骑



疾驰的龙马



双头龙坐骑



玩家在游戏中可以自由选择坐骑

梦想世界

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■北京 小樱

《梦想世界》攻击召唤兽的技能选择

在《梦想世界》里，要想成为众人膜拜的比武高手，就必须拥有一名得力助手——攻击召唤兽。但是，要培养一只强力召唤兽谈何容易，不仅要看资质如何，还要看技能如何，其中资质是先天的，技能是后天的，一旦拥有先天资质较好的召唤兽，那就要给他加上各种后天技能。

打通技能格

当你找到一个资质满意的召唤兽宝宝（0级召唤兽，下文简称“宝宝”）来练的时候，接下来就是给他打书，怎么打书呢？技能上面应该怎么选择和搭配呢？通常我们打书都是先给宝宝开格子。宝宝的技能都是三个格子为基础，用不是特别好的魔兽要诀（下文简称“兽决”）打成三个格子之后，就可以把你想要的技能打进去。

格子开好之后，就开始正式打书了。其实很多人习惯是给宝宝开出三个格子，个人觉得两个格子是最合适的，因为有一定得几率会领悟第三个技能，不过这个几率很难把握，也有的宝宝就是不领悟，个人试过两个格子的召唤兽都领悟了第三个技能，一个是牛魔督军领悟了舍身一搏，一个是亡灵力士领悟了隔山打牛。

60级以下的宝宝都有进化空间，所以我们一般都是打低级兽决，这个成本都很低，也有一定得几率领悟到终极技能。如果等到召唤兽到60级以上都没有领悟的话，可以选择再次直接打终极技能的兽决来完善召唤兽技能。

巧配技能格

输出技能

这里主要介绍攻宠性的宝宝应该怎么打书，第一类技能是输出技能。输出技能是玩家在一般的运用中最常用的搭配方案，可以适用于PK、副本和活动。

必杀（高级→终极）使用物理攻击时，必杀几率提高8%。这是攻宠类的宝宝一定要选择的技能，必杀出现爆击的几率很高，输出比普通的攻击多出一倍，终极必杀出现爆击的几率更高。这也是导致必杀兽决一直占据兽决榜高价位的重要原因。

连击（高级→终极）：使用物理攻击时，有40%几率追加一次普通攻击，但每次伤害结果都降为75%；对方有刺甲技能时无法连击。很容易理解，就是可以攻击两次。相对于一次攻击，每次的输出略降低，不过总输出增加了。所以这个技能也是攻宠必需的技能。不过当你的宝宝带有群攻类的技能时，连击就失去了意义。

强力（高级→终极）：攻击力提高少量；被防御类技能克制时，攻击力降低，这个技能要终极强力才能看得出效果。

辅助技能

其次再为大家介绍宝宝的第二类技能，辅助类技能。辅助类技能可以让宝宝在战斗中的生存力得到提升，持久战与普通PK、副本和活动中经常会用到。

神佑：倒地时有20%几率自动复活，并恢复30%气血；与鬼魂性质冲突。这个技能是被玩家选择最多的，因为如果是终极神佑，召唤兽复活的时候是满血的，也是在PK中影响结果的一个技能。所以这个技能在兽决榜也是一直处于高价位，跟必杀差不多。

神迹：受到物理攻击时，有5%几率使伤害变为1。这个技能反而没有得到玩家的普遍认同，可能觉得没有神佑好。不过我个人觉得当自己的召唤兽被对方只打1点血的话，消灭对方嚣张气焰的感觉是很爽的。

鬼魂性质：战斗中死亡不会离开战场，4回合后开始每回合都有50%几率复活并恢复50%气血；被驱鬼术技能克制。术士的宝宝一定要具备1～2只拥有这个


带刺甲和高级神佑的护符


带终极偷袭的天使护符


高级神佑有机会自动复活


剑气四射是青蛙的招牌技能



技能的召唤兽，不管是日常运用还是PK中作用都非常大。同时这个技能也是一个有效减少召唤兽寿命的技能。

以上三种技能可以让召唤兽在被对方打死之后仍然有几率继续留在战斗现场，所以这三种可以根据个人喜爱选择。

其他技能

最后为大家介绍第三个格子的技能，其他类技能主要为宝宝增加了自身的特色。

偷袭（高级→终极）：不受反击、刺甲类技能的影响 。在实际运用中非常的实用，还可以减少被攻击召唤兽的寿命，因为现在梦想的NPC，无论是在副本中，还是活动中，一般都带有反击或者刺甲技能，所以偷袭技能非常好用。

感知（高级→终极）：可以攻击到隐身状态的对手 。这个技能在副本的运用中非常广泛，不过一般的玩家PK中实用性不大。看个人喜好选择。

驱鬼术（高级→终极）： 可以在打倒鬼魂性质生物时将其直接击飞出场 ，这个技能在副本和PK中运用的都不多，所以很少人会选择。不过能很好的克制鬼魂类的召唤兽，在古墓副本第一关可以用到，还有在过江湖志的时候也可以用到，不过实际的作用不大。

反击（高级→终极）：受到物理攻击时，有10%几率给予还击。

冲击（高级→终极）：使用物理攻击时，如果对目标造成的伤害达到一定程度，有12%几率使目标停止该回合行动；对特殊怪物及玩家无效。速度快的召唤兽使用这个技能是一个不错的选择。

特殊技能

在这里值得一提的是特殊技能，包括追击，舍身一搏，隔山打牛，剑气四射等。如果你洗出来的是变异宝宝，并且是天生四个或四个以上的技能格，可以为其选择特殊类技能。

追击（使用物理攻击击倒对手时会继续攻击另一个目标）和恐怖（主动攻击或被动攻击后，都有10%几率使对方在下回合被迫执行防御），不过这两个技能的兽决书很难得，一般都是戴护符比较多。恐怖的话，一般都会带有物理群攻技能。

拿青蛙侠客来说，身上的技能最佳搭配是必杀-连击-神佑（鬼魂）最后戴护符，或者青蛙侠客自身带有剑气四射。

一个副本的召唤兽技能搭配，个人建议是必杀-神佑（鬼魂）-偷袭然后带护符。因为副本的怪一般都是带有反击刺甲技能，特别是机械帝国副本。这个搭配在星座十二宫活动中同样合适。

在千里走单骑副本和非凡的婚礼副本的话，感知的运用就比较多了，所以召唤兽技能这样搭配：必杀-神佑（鬼魂）-感知最后带个护符。千里副本最后一关的怪，有一只是会隐身的，所以整个队伍都没人可以杀到隐身，就会浪费很多回合。感知除了召唤兽可以使用，也可以使用到玩家身上。婚礼副本易容这关的易容蛤蟆也会隐身，所以备有一个带有感知技能的召唤兽也是必须的哦。

有些玩家喜欢走另类路线的话，一般都会选择隐身、闪击、强壮等比较偏冷的技能。这类技能主要用于克制热门技能，好像防御克制必杀，感知克制隐身，驱鬼克制鬼魂等。或者对召唤兽本身某些资质不是很满意，然后选择技能来补救。例如贫血的话可以选择终极强壮，速度慢可以选择终极迅捷。不过很少攻宠会选择这些技能，大部分都是考虑让它们增加输出方面的技能。



终极神迹有几率使伤害变为1



牛魔督军的高级反击技能


青蛙侠客，高级必杀


神兽拥有超高的初始资质

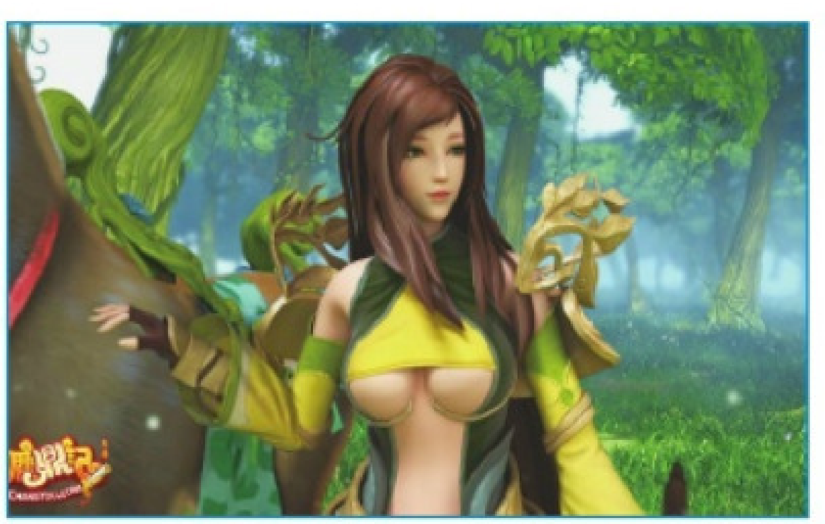

召唤兽携带天使护符



终极连击有几率追加一次攻击

头条新闻

■《鹿鼎记》暑期公测，剑指北美市场


3D电影级网游《鹿鼎记》7月22日正式公测

近日，搜狐畅游正式宣布旗下历时四年，耗资8000万美元，由中、韩两国游戏人跨国研发的3D武侠网游《鹿鼎记》已于7月22日暑期档开始公测。据搜狐畅游透露，《鹿鼎记》依托独创的全服务器数据交互技术，通过全程3D动画演绎、真人动作捕捉、北美交响乐团配乐等国际尖端表现方式，为玩家带来了一个穿越金庸原著，笑傲魔幻江湖的无限游戏世界。与此同时，唐人影视及动画王牌团队打造的《鹿鼎记》网游主题动画《梦回鹿鼎记》也作为公测献礼在其后推出。这部《梦回鹿鼎记》的网游主题动画凭借其出色的剧情架构和视觉表现得到了迪斯尼相关负责人的高度赞赏，很有希望成为继《功夫熊猫2》后再度吸金于北美票房的中国题材动画大片，这款主题动画有望于暑期档登陆全国院线。

■《战地风云Online》8月再掀风暴

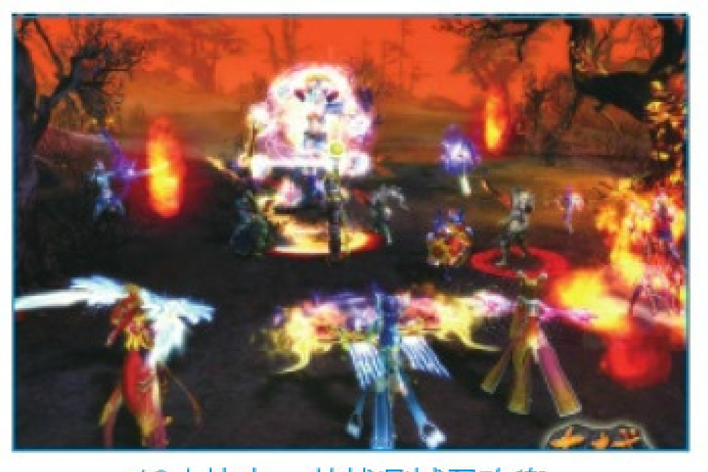
搜狐畅游旗下的FPS网游《战地风云Online》在圆满结束了7月的首次封测之后，计划于8月再次刮起“战地”风暴。届时五城联动的“世界巡回赛中国站”、神秘的“X计划”和号称“史上最牛的激活码”都将公布于众。搜狐畅游表示，此举是为了让广大的国内FPS玩家拉近距离、更加彻底地了解这款FPS网游。据记者了解，该作独创的百人团战地图、丰富的载具系统和四大战场职业等超强玩法也会在8月的“战地”风暴中再次展开，并一起见证FPS网游大场面时代的到来。

■《天龙八部3》正式亮相2011年ChinaJoy


大理主城原画

7月29日，搜狐畅游于ChinaJoy期间公布了旗下3D武侠网游《天龙八部3》的消息，并提出“新天龙，后武侠”的产品定位。据了解，《天龙八部3》在前两作广受好评的基础上，结合了新生代精神诉求，增添了更多有趣玩法和高端挑战。搜狐畅游表示，《天龙八部3》将全面升级武学系统，引入金庸笔下的绝学体系，为玩家缔造“天外江湖”，让玩家拥有更广阔和自由的成长空间，玩家可在其中自由构建“天外”势力，体验全新副本、真实国战带来的创新游戏感受。

■《古域》群雄争霸时代来临


10人协力，共战鼎城君欢兜

搜狐畅游旗下网游《古域》已于上月开启第二时代《群雄争霸》。据搜狐畅游透露，该作新版本《群雄争霸》的各部族可组成联盟争夺领地，享受领地日常任务、超额部族贡献值、日常用品半价、黑市商人、能源运输和守护兽喂养加成等特权，还有全新10人团队副本“挑战西王母”也已登场。除此以外，所有团队副本都开放了英雄模式，掉落顶级材料、增强石和符咒。

活动

■《鹿鼎记》有奖问答

《鹿鼎记》已经于7月22日开启公测。《鹿鼎记》是搜狐畅游旗下，中、韩两国研发团队，历时四年联手打造的大型3D多人在线角色扮演网络游戏。游戏以金庸先生的同名巨著为蓝本，运用好莱坞标准3D动画引擎，以全开放式的剧情设计，结合经典群侠传模式，创造的一个不可思议的幻想武侠世界。依托独创的全服务器数据交互技术，《鹿鼎记》首次实现多个服务器的无缝连接，打造出真正没有服务器阻隔的无限江湖，并且以严谨的全服社会、经济一体化理念，构建出史无前例的全服务器阵营对抗体系——“SvS（Server vs Server）”。此外，《鹿鼎记》还推出模拟人生、一人三职、一人五宠、立体家园、自建城邦、外包任务、驯龙空战、海底游历、星球冒险等创新玩法，并且均能即时跨服体验。玩家可在游戏中携七美、闯江湖、擒鳌拜、平三藩，成就功名，探寻宝藏，广交豪杰，快意恩仇，经历属于你自己的鹿鼎记奇幻人生。

竞猜话题：

1.你在《鹿鼎记》中首选职业是什么？

A、剑士　B、火枪手　C、贤士

D、药师　E、猛将　F、隐者

2.你在《鹿鼎记》游戏中多少级了？

3.你是怎么知道网游《鹿鼎记》的？

A、一直关注搜狐畅游游戏

B、媒体介绍　C、朋友介绍

D、搜索引擎　E、其他

活动参与方法：请将活动答案发送到邮箱Sky@popsoft.com.cn

活动截止日期：2010年8月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、Email、手机（或一个有效地联系方式）。获奖玩家名单将在2011年10月中杂志上公布。

奖品设置：

活动参与奖：3份，奖品为《鹿鼎记》神秘专属周边

附6月中旬刊搜狐有奖问答中奖名单：

福建 蔡兆清

重庆 马笑勇

辽宁 王坤 P

鹿鼎记

●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ldj.changyou.com/

■成都 阿鱼

《鹿鼎记》宠物特工队身份揭秘

有人开玩笑说：“《鹿鼎记》里跟随玩家战斗的宠物伙伴，完全可以组成一个小小的特工队，为玩家们攻城拔寨。”这话一点也不夸张。珍兽、佣兵、尾、坐骑与法宝，这个是一个班的配置啊。有五位伙伴的帮主，咱们行走江湖也会顺利得多。那么，这些伙伴究竟是什么来头？有着怎样的特性？我们又该如何降伏它们，培养它们呢？

宠物特工队之珍兽篇

珍兽志

位于扬州城八百里开外的朱雀岛，终年云雾缭绕，让人不知岛中玄机。曾有好事者，雇佣当地的渔夫驾船驶往朱雀岛，却狼狈而回。据惊魂甫定的渔夫介绍：朱雀岛上猛禽极多，还有一个可怕的天神。他们便是被天神教训，落荒而逃。

从此，朱雀岛成为了人们心中的禁地，没有人敢前往那里。这种情况一直持续到那一天，阳光突然驱散了朱雀岛上空的云雾，朱雀岛不再神秘。

珍兽•简介

在《鹿鼎记》中，玩家们可以前往朱雀岛捕捉和驯养上百种造型各异的珍奇异兽，这些珍兽外形可爱无比，实力也极为不凡。有的珍兽灵力极强，擅长内家功夫；有的珍兽崇尚力量，走的是刚猛路子；还有的珍兽天生皮糙肉厚，是玩家们最贴心的“肉盾”伙伴。

珍兽•绝技

珍兽们在成长过程中还会悟出各种战斗技能。当珍兽领悟出战斗技能后，我们可以前往京师伙伴商店，购买相应的技能书，激活珍兽领悟出的技能。据说，珍兽们还能学习群攻、隐身、无敌等绝技，这些稀有的技能书被哀牢山蛮力野人们珍藏着。玩家们若想获取，就必须击败实力强大的蛮力野人们。

珍兽•养成

朱雀岛上的珍兽分为成年、进化与宝宝三种，只有珍兽宝宝可以通过繁殖，诞生出高资质的二代珍兽。

进行珍兽繁殖，必须选择不同性别的同类珍兽，将它们等级提升到30级以上，便可由两名玩家组队，各自携带着需要繁殖的珍兽，前往昆明城珍兽NPC处进行繁殖。

另外，我们也可以使用珍兽还童卷（龙掘之境获取），有较高的几率将现有珍兽还童为高资质极品。获得极品珍兽后，要用珍兽忘无果（龙掘之境获取）洗出合适的珍兽技能；用珍兽心法丹（龙掘之境获取）提升其心法；用珍兽根骨丹（元宝店获取）提高珍兽成长资质。最终培养出强力一只强力珍兽。

另外，关于珍兽的属性点分配，还是应该根据其自身特质而定。比如，灵气资质出众的珍兽，且攻击属性为法术、咒术或药术攻击，其属性点就应该分配到灵气上；体力资质出众的珍兽，就应该发挥其“肉盾”特长，将属性点全部分配到体质上。

宠物特工队之佣兵篇

佣兵志

康熙八年，少年皇帝在韦小宝的协助下智擒鳌拜，一举夺回了大权。之后，韦小宝用削铁如泥的匕首将鳌拜划为两半。天下人拍手称快。

然而，某日深夜，一股神奇而诡异的力量穿过黄土，注入了深埋于地下的鳌拜残躯。就在这电光火石之间，鳌拜破土而出，满脸狰狞地狂奔而去。

鳌拜死而复生的消息令康熙寝食难安，韦小宝更是吓得难以入眠。据密探来报，那股复活鳌拜的神奇力量，来自昆明城上空的空间通道内，通道的另一端，是一个极为辽阔的外域星球——龙掘之境。形势万分危急！韦小宝向康熙献策：招募天下能人异士，将他们安置于京师、扬州、昆明三大主城中，协助六大势力的


有伙伴们相助，行走江湖顺利多了


捕捉老虎


哼哼，我是专职打手


为主人提升97体质的可爱小象

英雄们一起斩妖除魔，守卫神州大地。这些栖能人异士被江湖中人称为佣兵。

佣兵•简介

佣兵们是漂泊于《鹿鼎记》江湖中的豪杰，他们身怀上乘武艺，隐居在扬州、京师、昆明三大主城中（场景地图中有“佣兵挑战”标记），静待玩家们前来挑战。玩家们若能将其击败，就有机会得到一位贴心的好战友。

佣兵•绝技

佣兵们不仅能说会道，擅长战斗，而且还拥有一项生活绝技——采矿。玩家们只需要前往野外地图，向佣兵下达采矿的命令，这位忠厚的伙伴便立刻成为了“矿工”，勤勤恳恳地为主人采矿。

有了佣兵的相助，玩家们就可以从沉重的矿石采集工作中解脱出来，做自己想做的事。派遣佣兵采矿前，先要学会采矿技能哦，否则佣兵是不会行动的。

委托佣兵采矿时，还要注意：不同阶层的佣兵，可以挖掘的矿石也有所不同。比如，低级的小豆丁佣兵，可以采1、2、3级矿；级别稍微高一点的刚剑山岚佣兵，则可以采7、8级矿。玩家们在发出采矿命令时，都能看到自己的佣兵可以采掘哪些等级的矿石。另外，采矿佣兵的实力别太弱，否则很可能因为抢夺矿石资源而被其他佣兵击杀。

佣兵•养成

佣兵不能像珍兽那样，彼此间在一起繁殖下一代，但相互间却可以传艺，培养出色的二代弟子。

传艺的地点还是在三大主城的佣兵挑战场地。想要传艺的两名玩家，组队找到相应的佣兵接引人，就可以接受传艺任务。任务内容很简单，就是去指定的地图击杀一定数量的怪物，然后回到传艺NPC处交付任务，领取二代佣兵。

一般来说，二代佣兵的资质要好于一代佣兵。所以，大家不妨利用闲暇时间，与好友一起选择合适的佣兵进行传艺吧。或许，一不小心，你就获得了一位超极品二代佣兵。

宠物特工队之尾篇

尾志

尾，并非神州大地上的生物，它们来自于神秘的龙掘之境。 与珍兽、佣兵不同，尾是一种很奇异的生物。它们没有完整的形体，只能以十二星座的虚拟形态出现，以精灵之身围绕在主人周围。

原本，大清国土上并没有尾的踪迹。鳌拜死而复生后，金牛座尾与天秤座尾悄然来到神州大地。金牛座尾在扬州城外的古域安营扎寨；天秤座尾则落到了石龙洞内，被洞里的魔兽据为己有。剩余的星座尾则留在了龙掘之境。

尾为何会来到神州大地？没有人知道。人们只知道，携带尾的侠士，其实力会大幅增强。

尾•简介

尾也有着等级之分。金牛座是最低等级的尾，玩家们可以在扬州附近的古域丛林进行捕捉。金牛座之外的其他尾，则位于石龙洞与龙掘之境内，玩家们击杀指定的精英怪后，有一定几率获得。

尾可以升级，不过必须击杀带尾巴的怪物，尾才能获得经验。这类怪物在冀中寨、石龙洞等职业练级场景很常见。

尾•绝技

尾巴最大的魅力，便是能够给主人的力量、灵气、体质、技巧、身法、筋骨六大基本属性以及冰、火、电、地、光、暗六大元素提供加成，而且加成值极为可观。尾巴自带的加成等级只有6级，但可以到京师城东南角星座之语那里提高加成等级限制。

我们在选择尾时，要注意它的资质（特指加成资质）、影响力（提高属性加成值）与玄奥值，三者数值越高，尾的潜力越强。此外，还要根据自身职业进行选择。如果你是猛将，自然以体制加成高的尾巴为主；若你是剑客，就选力量、身法加成出众的尾。



扬州城西北边的康亲王府内，居住着数名佣兵



挑战佣兵



小豆丁乖，替我采矿去



可以提升佣兵心法的心法丹



获得金牛座尾

尾•养成

尾巴升级后也是有属性点的，建议大家主加体质、辅之以少许筋骨；至于力量，可以放弃。原因在于：尾巴对于玩家最大的帮助，就是属性加成，所以我们得最大限度地保证尾巴的生存能力。虽然尾巴可以化身为目标怪物，协助主人战斗，但起到的作用远不如属性加成。

与珍兽、佣兵一样，尾也是可以培养出下一代的，繁殖地点位于明湖新村。除了繁殖，玩家们可以找到明湖新村等地的星座之语NPC，提升尾的加成等级，从而提高属性值加成上限；也可以在龙崛之境的各地图通过打小头目提升技能等级上限；还可以组队前往京师尾功能使者处，提交种子尾与材料尾，进行魂合培养，提升属性加成值。

宠物特工队之坐骑篇

坐骑志

富饶的神州大地上，从来不缺少宝马良驹、珍奇异兽。地上跑的，有汗血宝马、华南猛虎、华山黑豹；天上飞的，有天山雪鹰、灵山凤凰；海里游的，是千年玄龟、极地冰熊、东海神龙……可谓举不胜举。

随着西方科技进入中原，让坐骑的种类更加丰富。石头人、战车、军舰、飞艇……只有你想不到的坐骑，没有你坐不到的坐骑。

神州坐骑，天下人尽皆痴迷！

坐骑•简介

在《鹿鼎记》里，近百种绚丽非凡的坐骑虚席以待，你可以翱翔天空、也可以深海探秘、还能够前往地心冒险……此外，《鹿鼎记》里的很多骑乘还可以像宠物一样，由玩家自主养成，最终在战斗上给予玩家巨大帮助。

从玩家们进入《鹿鼎记》江湖起，坐骑就与大家结缘。初入游戏，我们会获取一只贴心的新手坐骑。连续3次完成师门任务，还能得到一只师门坐骑。另外，在京师、扬州等主城内，也有猛虎、木牛、红马等坐骑出售。

宠物特工队之法宝篇

法宝志

终南山上，灵气浓郁，历来是修道之人的修行圣地。

这日，道家尊者玄清道长在终南山的一处山顶打坐修行。当他运行完一个小周天，睁开眼睛后，蓦然发现不远处有一片藤蔓，上面结满了小葫芦。玄清道长顺手摘下一个葫芦，顿觉神清气爽，身心舒坦了许多。

“这葫芦灵气极盛，是难得的至宝啊！”玄清道长惊叹道。从此，玄清道长便隐居终南山，终日以种养葫芦为乐。

有一日，王屋派司徒伯雷来到终南山中，找到了玄清道长。至此，葫芦现身于江湖之中。

法宝•简介

法宝是《鹿鼎记》里一种另类的伙伴。它们拥有集天地之气的灵性，能够赋予主人各种增益状态。更不可思议的是，法宝在升级过程中，还能随机领悟出各种绝技，譬如体力增加、远程攻击、群体攻击等等，主人可以随意施展这些绝技，给对手以出其不意的打击。

如果你的法宝领悟的技能不多，也没有关系。只要你在法宝50级前，携带它前往昆明找到法宝NPC，使用低级转世砂，即可让法宝变成1级（已领悟的技能不会消失），大大提高了其领悟技能的概率。

法宝是我们行走江湖的必备之物。那么，如何才能获得这个神奇的宝贝呢？完成1～50级的主线任务，我们先后会获得两种法宝。另外，在小宝梦境的宝箱环节，开启宝箱有一定几率获得法宝：葫芦。

据可靠消息，神秘的龙掘之境内，竟然藏着另一种法宝——秋水玉蝉。

综述

这就是《鹿鼎记》里的五位伙伴，一群忠心耿耿的伴侣，一个勇往直前的宠物特工队。它们带来的乐趣，只有身处《鹿鼎记》江湖的玩家们才能体验到。


看，可爱的尾全面提高了我的属性值


领悟星座之语，提升尾的加成等级


我驯服了猛虎


买哪个坐骑好呢?


法宝终于领悟出技能了

鹿鼎记
●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ldj.changyou.com/

■成都 阿鱼

《鹿鼎记》独辟蹊径的修炼方式

一款RPG网游，玩家们最在乎的是什么？装备？技能？宠物？在我看来，以上都不是，人物等级才是最重要的。没有足够高的等级，你能穿上顶级装备、学习高级技能、携带超强宠物吗？

在《鹿鼎记》中，初入游戏的朋友们不必为等级烦恼。原因在于：《鹿鼎记》人性化的游戏设置、轻松简单的经验任务以及趣味无限的副本活动，让我们的等级在不知不觉中飞速提升。毫不夸张地说，从1级到50多级，阿鱼我只用了2天时间。我有个朋友更强悍，1天时间便升到了50级。

在《鹿鼎记》里流行着这样一句话：50级才是开始。那是因为，只有等级在50级以上的玩家，才能进入传说中的外域星球——龙掘之境。那里藏着无数奇珍异宝，充满了机遇与挑战，是一个令人无法抗拒的诱惑之地。

如果自身实力不够，就算去了龙掘之境，又能如何？所以，强大自己才是王道。如何强大自己？当然是先提升等级。

如何升级？还是像以前一样，做做经验任务，参加日常副本活动？显然是不行的。随着等级的提升，升级所需要的经验值也越来越高，要想升级，得另辟蹊径，挖掘出更多的修炼方式。比如帮会与家族活动；又比如平西王亲信与兵法。

帮会活动：彰显团队之力

一个拥有帮会属地且处于健康状态的帮会，每天固定时间，可以由帮主在属地大总管李道处开启帮会特色活动。

根据帮会类型的不同，特色活动分为观星（科技帮）、打靶（军备帮）、护送（商业帮）、炼铁（工业帮）与拯救古树（农业帮）五大类。每天固定时间，帮主可在野外地图开启帮会特色活动。

活动开始后，帮会里的玩家们必须尽快赶往活动场地，根据提示完成相应的任务。活动时间内，完成任务的次数越多，奖励等级就越高，玩家们最终获得的经验值也就越丰厚。而完成任务的次数，是由参与活动的帮众人数来决定的，参与者足够多，大家才能无限接近最高等级的奖励。因此，各位帮众应该齐心协力地参与帮会活动。

帮会特色活动不仅有趣，而且经验值奖励也高。以科技帮的特色活动观测星象为例。活动开始后，活动场地内会出现一个观星仪、一个日尘机器、一个月尘机器、一个星尘机器。我们要做的事情很简单：根据观星仪提供的任务指示，分别从日尘、月尘、星尘机器附近采集相应的碎片，然后提交给观星仪。当提交的数量达到观星仪的要求后，便可完成一次任务。

需要注意的是：被采集后的日、月、星尘将会失去光泽，此时应安排人手攻击它们。只有这样，才能确保机器周围的日、月、星尘新陈代谢，不断生长出来。击杀日尘，月尘机器附近会生长出新的月尘；击杀月尘，会有新的星尘出现；击杀星尘，会诞生新的日尘。安排人手，合理地击杀日、月、星尘，才能确保资源能够源源不断地供我们采集。

30分钟的活动时间结束后，帮会玩家们可以在两分钟内找观星仪领取经验。阿鱼80级时领取的经验奖励接近200万，这是一笔相当不错的收益。

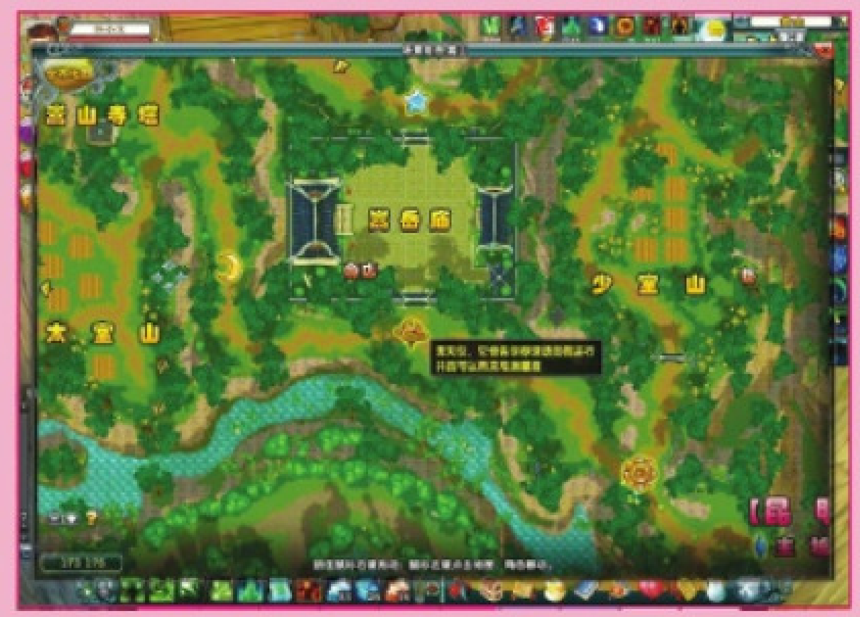
家族活动：有付出必有收获

你所在的家族，如果族员们在线时间长，每一个人都悉心照顾明湖新村里的家族果树（可以增加家族资金），而且族长经常组织大伙儿完成异人任务（可以增加家族资金，也是提升家族等级的前提条件）；那么恭喜你，一次让你“不劳而获”的家族专属经验活动——家族聚餐为你敞开了大门。

家族聚餐每周可举办一次，由族长在明湖新村聚餐NPC处，消耗繁荣度与资



龙掘之境，江湖中人趋之若鹜之地



帮会活动开启后的场景地图（观星）



在观星仪处查询任务进展



使用日辉群杀器，炸掉日尘

金开启。活动开启后，族员们无需打怪，只需围着餐桌大快朵颐，便可不断获取经验值。聚餐活动给予的经验值，少则百余万，多则近千万，具体数值由聚餐等级而定。

除了家族聚餐，家族后院也是一个不错的练级副本。家族后院由族长在京师家族NPC遏必隆处开启，族员们进入副本后，在击退魔怪保护家族图腾的同时，可以从场地中央的光圈中获得“增加经验”的状态，从而让自身经验值不断提高。

家族后院奖励的经验值分为人物经验与职业经验，建议大家选择职业经验，此副本提升的人物经验值并不明显。

平西王亲信：大家一起来刷怪

平西王亲信散布于野外各大地图，是由挖宝的玩家们随机触发出来的经验NPC。通过击杀平西王亲信升级，是一条大众化修炼途径。只要队伍成员在3人以上，且符合当前地图击杀亲信所需要的等级，就可以参与进来。

但是，不是每一个队伍都能通过平西王亲信，飞速提升等级。在我看来，要想效率升级，最好符合两个条件：一是60级以上（RMB玩家可以无视此条件）；一是队伍构成要均衡，成员要相对强力。

我认为60级以下的普通队伍不适合刷亲信。理由是：60级以下的普通玩家，无论在属性能力，还是在技能效果方面，都处于平庸状态。而平西王亲信的特点是攻高防厚血多，尽管给予的经验值奖励也多，但往往会耗费玩家们大量精力与时间。这种修炼效率显然难以与经验副本相提并论。

等级达到60左右了，队伍构成还得均衡。击杀亲信的队伍，一个强有力的“肉盾”，一个尽职尽责的药师是必须具备的。在这个基础上，再招募一些攻击较高的打手职业（无需特别强力），带上强力的宠物伙伴，备足各类回复药品，就可以享受效率升级的快感了。

平西王兵法：强力队伍的首选

一个是平西王亲信，一个是平西王兵法，虽然都有“平西王”三个字，但给玩家们带来的好处却有着天壤之别。

用数据来说话：70级玩家队伍，在双倍奖励满状态的情况下，十分效率地击杀平西王亲信，1小时获得的经验值大概为400万左右。同样的队伍，同样的双倍奖励，若能效率地击杀平西王兵法召唤出的Boss，那么1小时会获得1000多万经验值。瞧瞧，这就是差距！但是，想要获得这巨额经验，绝非易事。若击杀兵法Boss的队伍不够强力，不仅无法效率升级，队员们还有可能遭受杀身之祸。因为兵法Boss实在太强大了，攻防超一流，还拥有群攻、沉默等强力技能。

以70级为例，要想顺利且效率地击杀兵法Boss，先得有一名强悍的“肉盾”，最好是仇恨控制力强的猛将，其生命值在6万左右。同时，队伍中必须有一名秒加药师，且配备足够的真气回复药。若找不到秒加药师，建议配备两名治疗技能等级较高的药师，以确保队员们尤其是猛将的生命安全。

猛将与药师之外，便是作为火力输出的其他职业，剑客、火枪手、隐者、贤士均可，只是攻击一定要高（至少3万以上），带有元素攻击最好。

说了这么多，还没有告诉大家如何召唤兵法Boss呢。首先，你得去挖宝，获得藏宝图后，有一定几率进入藏宝库，宝库中的宝箱内便藏有平西王兵法残卷。将1～5兵法残卷合成后，可以获得完成的平西王兵法。前往兵法上标注的地点，使用兵法，Boss便会出现。

兵法Boss为天笔仙、黛云仙与兜小仙，玩家们将逐一与其对战。这其中，天笔仙的杀伤力最强，还能束缚玩家们的行动，大家一定要小心应对。

综述

以上四种修炼途径，看似另类，实则早已被老手玩家们奉为经典。只要将其逐一掌握，飞升90级不再是梦想。若有一群固定的好朋友一齐修炼，100级也不是奢望。


家族聚餐点位于明湖小区内


保护家族后院里的图腾


进入光圈，获得“经验持续增加”状态


大战平西王亲信


药师要及时治疗队友

特别企划 深度游戏

七朝争霸

●制作：亿田网络 ●运营：亿田网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://7.15et.com/

■成都 红烧鸭肝

《七朝争霸》威望获取全攻略

《七朝争霸》大软专服开放之后，为了能够吸引广大玩家入驻，新区开放了“威望达人”活动，每周三的下午14：00都会对专服威望最高的前10名玩家给予不同的奖励，这让不少《七朝争霸》的游戏玩家都摩拳擦掌以刷威望为先。

其实，如果你曾经了解过这个活动，就会知道，威望的多少将直接决定你将领的强弱，最终影响你的实力，所以即便你对这个活动没有太大的兴趣，抑或是等级还没来得及提升，你也应该稍微了解一下如何积攒你的威望，而相信本文就能为你提供一些借鉴。

广积粮，缓称王

刚进入《七朝争霸》的世界，可能许多玩家都会一头雾水压根就找不到在哪里看威望。

实际上在20级之前，也就是在你完成“逼上梁山”剧情之前，威望按钮不会出现在你的游戏左上角基本信息栏中，这也就意味着，只有及早进入20级以上地图，你才能够领先一步获取更多的威望。

但这并不是说玩家在完成逼上梁山之前就无所事事只有埋头打架了，因为你很快就会发现随着你军队的一路高歌猛进，战斗难度也在不断提高，即使你把自己的银币都砸在装备上可能也无法跟上你对手的强度，尤其是“张团练”一战，由于引入了投石车这种前期高攻击武器，着实让许多玩家抓了瞎。

在这里，笔者建议大家可以先去兑换一张大软专服独有的媒体白金卡，可直接为你提供3000银币以及100金子。

然后直接进入部队——培养界面中去选择洗属性，花一定的金子而不是银子，将武将属性提高，以提高武将的统御属性。

初期笔者推荐大家的武将是至尊宝、陆谦和周仓，然后把阵型研究到2级，这样既可携带3个武将上阵。面对高攻击对手时，就能够保证你直接碾压过场。

之所以笔者推荐大家在前期就花金子，原因就在于进入20级以上地图之后，你就可以通过直接捐银子等手段来获取声望，所以初期只要用在刀口上，银子的性价比甚至会高于金子。

天下枭雄，皆为我用

当你完成逼上梁山剧情并选择好自己的阵营之后，你就要开始着手获取威望了。

在《七朝争霸》中，想要获取威望有多种途径，不管你是想专注于后勤工作，努力把自己的钱包和粮仓塞满，还是想要早早开始自己的霸业，征战四野，你会发现，只要安排得宜就能轻松赚威望。

所以在你开始威望之旅之前，请先确定你想要走的路线，然后在朝着相应的方向发展才能事半功倍。

下面我们就来先简单为大家盘点一下几个适合PK狂人获取威望的手段：

攻击其他阵营玩家

虽然对于骨子里本来就流淌着好战因子的PK达人而言，PK本来就是一件人生快事，但是如果PK没有获得相应的收益，难免会让人提不起精神。

而在《七朝争霸》中，你可以选择攻击他国玩家来获取声望，在游戏中你会发现系统对他国玩家与你之间的实力差距做了一个很明确的划分。

根据从简单到困难，他们的ID会显示为：白色、蓝色、黄色、红色、紫色，其中达到国家公敌级的紫色玩家可以获得最高的威望，但其击杀难度也最高。因此玩家应该从白色开始慢慢攻击，循序渐进看清楚自己的实力，然后再集中击杀相应的对手。


不要小瞧每一次战斗


尽快发展城市才能让武将等级随之提升


农田和银矿是额外获取资源的手段之一


强化武器是获得胜利的重要因素


秋季农田产量比其它时间多很多

要知道游戏中，如果击杀失败有可能会降低某个除主城之外最高级建筑的1级，虽然惩罚不高，但如果一直饱尝败绩对于自己未来发展也不利。

军功兑换

对于PvE狂人来说，刷图几乎是每天起床必做的事情，而随着你战线的逐渐深入，你的军功也会越来越多，在升级完科技之后，难免你会发现军功已经无用武之地了。

而这时候你就可以在升官界面中直接兑换自己的军功变成威望。目前比例为10：1，对于低级玩家来说可能性价比很低，但对于高级玩家而言，军功到后期也就成了摆设，所以建议到后期才进行兑换。

需要注意的是，每次兑换军功都有2小时的CD，所以除非你攒了足够的军功兑换，否则只是浪费时间哦！

相信看到这里，很多人已经磨刀霍霍想要去好好问候一下玩家或者NPC了。这里笔者还是要提醒一下大家：在游戏中，除了颜色能够提示你玩家的能力之外，你还应该注意到玩家所在的军团是什么，贸然随意攻击看起来弱小的玩家，很有可能被其背后的军团施以残酷的报复。

而即使你是一个PvE玩家，也最好在攻击精英部队之前好好通过攻略看一下之前其他玩家的录像回放，看看对方的布阵、兵种，然后根据实际情况来替换你的阵型、武将，只有这样才能保证你以最小的支出获得最大的收益。

巨贾富商，皆为利往

即使你是一个和平爱好者，只热衷于赚钱养家，那么也不代表你无法武装起一支强大的队伍来保护你的家园。在游戏中，如果你能做到富甲天下，那么一样能够轻松用足够的威望招来武将前来投诚。

下面我们就来简单看一下，一个富甲天下的财主该如何获取威望吧！

投资

虽然投资所花费的银两不低，但你完全可以通过征收、完成任务、买卖粮食等手段来获取银两，只要运用娴熟，你就会发现它的性价比极高。

因为每投入20000银两，系统就会给你带来你的等级*20倍的威望。所以笔者建议大家先别忙着投资，而是在早期把钱用在升级装备、建筑上面，提高你能够征收的银两。

然后每到一个地图之后就升级到最高级开始狠命砸钱。由于投资带来的回报是巨大的，因此每3小时只能投资一次。

征收随机事件

虽然小助手帮你征收是一件轻松又愉快的事情，但难免会让你错过一些征收事件。

如果你有足够的闲心的话，建议没事手动征收，自己完成征收时出现的选题来获取威望——但是你就不要指望用它来攒武将了，因为征收所能带给你的威望不仅不稳定，而且数量少得可怜，只能作为小小的补充用途。

如果你决定要走巨贾路线，那么你就会发现威望获取的难易度两极分化很严重，因此建议玩家即使想先满足自己金钱上的欲望也以升级为第一目的，这样才能大幅度提高效率。

结语

在《七朝争霸》中，一个玩家的威望多少不仅决定了你的官职，还将直接决定你的战斗力，只有威望高的玩家才能够获得天下英雄的归心，并允许招募更多的武将。

不管你属于三国、水浒、隋唐中的哪个阵营，它们都会为你提供一批强大的威望将帮你征战沙场，因此积攒威望可以说是每一个玩家都应该学习熟悉的事情。

如果你能够熟练运用以上几种手段，为自己获得一定的威望，那么你就能够轻松玩转《七朝争霸》。


全面进攻是最好用的推图战法


委派可以获得更好的道具


占领银矿才能有更多的资金强化武器


战斗节奏十分紧凑


主城负责征收和升官，是非常重要的建筑


10级阵法——丰彩阵



高中生成材新捷径 不上大学也可以当白领

汇众教育 本期推荐校区

北京中关村（游戏）校区

2011年高考落下帷幕，成绩公布后几家欢喜几家愁。高中毕业后，能考上大学的选择好的学校和专业，是为了将来更好的就业；没考上大学的，或者不想考大学的，如果选择一个未来发展前景好的职业，以后的职业发展将会十分的顺畅。

究竟选择一个什么样的行业职业才适合自己，学什么技术专业就业时才“吃香”呢?很多人对这个问题认识的不是很清。在这里，职业规划专家提醒您：选专业，学技术，看准就业前景发展前景才是。

游戏设计炙手可热

“国内各大知名动漫游戏企业间人才竞争日益激烈，游戏设计师作为核心技术人员可谓前途无限。”日前，业内分析人士根据中华英才、前程无忧等人才网站最新发布的职位统计数据预测：对于国内的网游公司而言，未来3至5年内，设计、开发人才需求将以每年100%的速度增长。

专家们指出，至2011年，中国的网络游戏行业将步入一个新的发展时期，中国的游戏玩家数量将继续增加，随之而来的需求也将更加个性化。而很多时候，游戏画质是否精美、人物造型是否鲜活，游戏运行是否人性化或者能否将游戏的场景、文化、内涵淋漓尽致的展现，都取决于游戏设计师们高超的技能和创意。

不过，业内人士认为，“目前的情况下，优秀的专业游戏设计人员相对日益增长的游戏人才需求，依然属于凤毛麟角。”

10个月毕业 名企飞升

“近年来，游戏设计作为游戏新兴产业中极其重要的职位，正在全球范围内变的炙手可热。”

近日，汇众教育北京中关村（游戏）校区就业部就传来好消息：学员李东旭被北京某著名游戏公司高薪“挖走”，主要负责游戏美术设计。 就在10个月前，刚刚高中毕业的李东旭还在为自己的将来发愁，没想到经过不到一年的历练，被北京著名的游戏企业录用，对他来说真是意外之喜。

不过，汇众教育游戏专家认为，很多时候，各大游戏公司为了招揽有潜力的年轻人才，不仅为他们提供相对其他行业更加优厚的薪酬待遇，还最大限度的为其营造自由发挥、放飞梦想的空间。

就业：技能培训+学历，成功的捷径

学习为的是就业，是为了将来有更大的发展。如果上个二流大学，花光父母几乎所有的积蓄，换来一纸学历，就业前景仍然渺茫。那么可以选择技能+学历的方式，既有技能同时又有学历，既可解决迫在眉睫的就业难题，又可为未来的职业提升打好坚实的基础。对于目前高考毕业生及同等学历学生是最佳的成功捷径。

像没考上大学的高中生可以选择技能+学历，提前2年进入高薪行列：先利用一年左右的时间，学习一技之长，掌握一门主流、实用的技术同期参加多种多样的学历教育，一年半后技能学完，学校负责安置就业，在工作中不断提升自己，积累工作经验，同时利用业余时间再经一年左右的时间即可弥补自身学历的差距，两年左右的时间就可做到“学历、技能两手抓”。在企业招聘更加注重能力的今天，这种新型的学习模式，无疑是高中及同等学历学生的机遇和福音。如汇众教育就是“技能+学历”的教育模式。

编后

目前，中国网游企业已经将国产原创网游打入北美、欧洲、日本等20多个国家和地区的游戏市场。网游业的迅猛成长带动了相关专业人才需求的激增。而游戏美工作为游戏制作链条中的关键职位，其成长空间可谓无法限量。

针对目前产业发展人才现状，作为中国网游发展的坚强后盾和同盟军，汇众教育集团在新兴朝阳产业人才紧缺，人才培养缺乏成功经验与模式的情况下，其培养的三万多学员已经遍及全国70%以上的游戏动漫企业，成为中国创意文化产业发展的脊梁。

日前，汇众教育北京中关村（游戏）校区，与北京名牌高校以“学分互认”的方式开展合作。此次合作将技能培训与学历教育相结合，必将培养出更优秀的游戏人才。

据悉，由于名额有限，此次报名截止日期为9月30日。望求学者莫失良机。

汇众教育北京中关村（游戏）校区
咨询QQ：800015508
地址：北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦11层
（中国人民大学西门旁）
电话：010-51651119
网址：http://zgc.gamfe.com

学生作品展示



汇众教育
本期推荐校区
长沙（动漫游戏）校区

汇众教育
——动漫游戏爱好者梦想起飞的地方

俗话说男怕入错行，高中生如何进行职业规划？高中生选什么样的大学？高中生学什么专业？高中生如何定位自己的人生？明确好自己的目标，朝着自己的兴趣目标发展会更好。随着高考成绩的公布，这些都成为众多家长密切关注的话题。

大学生毕业找不到工作的人每年有很多，一部分是学校教学责任，一部分是学生自己责任，还有一部分是父母的责任，为了上本科，可以让孩子选择一个自己并不爱的专业。要知道兴趣是孩子最好的老师，所以高中生如何选择变得十分重要。很多高中生没有社会工作经验，大部分家长都会以为这只是面临找工作的人或正在工作的人需要考虑的，其实这想法不够正确。职业规划是人的一生都要进行的，高中生如何阶段的职业规划，高中生职业规划对其未来的发展非常重要。

高中生职业规划对其未来的就业和职业发展尤其关键。因为这阶段孩子个人的气质都已经形成，有自己的性格、兴趣、爱好等，如果能通过专业的职业咨询机构帮助学生科学的分析并认识自己，同时结合他们对就业市场和形势的了解，对高中生进行初步定位。根据职业定位，明确他们近期和长期的努力目标，这对他们的未来事业发展是非常有益的。

选择了一个自己不爱的专业，只会让孩子浪费时间与金钱。现在有很多孩子喜欢玩游戏，为什么不让孩子学习制作游戏了。当孩子学会制作游戏，对玩游戏也没那么大的兴趣了。有很多家长一定以为游戏是不务正业的。但是家长同志们不知道，游戏公司是多么挣钱，很多游戏公司的老总都靠游戏进入中国富豪排行榜。相信大家用的最多的一定是QQ。腾讯靠QQ聊天工具起家，从2011年腾讯第一季度收入排行中游戏收入排在第一位。

年纪多大的人其实内心都是爱玩游戏的，比如打牌其实也是一种游戏，所以游戏行业永远不会被淘汰。而且国家正在扶持游戏行业，汇众教育长沙（动漫游戏）校区2011年根据合作的游戏公司进行人才委托培训，与长沙大学、广播电视大学等学院合作培训学历+技能的游戏人才。孩子的兴趣就是最好的老师，有兴趣做什么事，会事半功倍。现在的游戏作为新型行业，即使打出高薪依然“一将难求”，游戏行业的平均工资2500到几万不等。

汇众教育职业规划专家建议：中国有句古话“有志之人立长志，无志之人常立志”。只有在高中阶段弄清楚自己特长、兴趣才能明确地为自己立下一个可持续发展的职业目标，并且在以后的学习生活中不断增强自己为了需要达到这个目标所必需的动力，同时要排除掉外界的各种各样的诱惑，尽量减少要走的弯路，才能早日实现职业生涯的成功。

2011大学生漫画原创作品大赛，由湖南动漫游戏协会、国家（湖南）动漫游戏产业振兴基地、湖南有线集团等单位主办，主题为“振兴原创动漫是我们共同的责任”。大赛旨在激发大学生的原创情怀，培养湖南“动漫湘军”的后备力量，助力长沙打造中国原创动漫之都。此次大赛的优秀作品，将于7月14日至17日在湖南省展览馆现场展出。届时，广大观众将欣赏到大学生原创的动漫精品，还可与国内12位知名漫画家零距离接触。

长沙再次成为全国动漫文化展示的中心。2011长沙国际动漫游戏展系列活动之大学生漫画原创作品大赛展在长沙师范学校开幕，来自全国40多所院校的300多幅动漫作品参赛，众多形象活泼、构思新颖的动漫原创作品，给长沙观众带来很大的视觉冲击。

长沙已聚集动漫游戏企业150多家，基本形成了研发、制作、发行、播出、衍生产品开发等比较完整的产业体系，并拥有“蓝猫”、“虹猫”、“山猫”等全国知名的原创动漫品牌形象。2010年文化部认定的首批18家全国重点动漫企业中长沙占三分之一。同年全国认定重点动漫产品共35个，其中“动漫湘军”有13个上榜，占全国总数的38%，长沙逐渐形成了一支生机勃勃的产业大军。

动漫产业被人们誉为是新型文产业。人们预期第四次全球动漫产业的高峰将出现在中国，前三次分别是在美国、欧洲和日韩。长沙动漫游戏产业起步于上世纪90年代初，是国内发展动漫游戏产业较早的城市之一，素有“中国原创动漫先行者”的美誉。P

学生作品展示

	部分岗位名称	学历要求	平均工资水平
急招岗位	游戏服务器端软件工程师	本、专科学历	10000元/月以上
	手机游戏开发工程师	本、专科学历	10000元/月以上
	2D网络游戏工程师	本、专科学历	8000元/月以上
	游戏策划师	不限	8000元/月以上
	游戏特效设计师	不限	6000元/月以上
	游戏原画设计师	不限	5000元/月以上
	游戏动画设计师	不限	5000元/月以上
	游戏3D场景设计师	不限	5000元/月以上
	游戏构架设计师	不限	3500元/月以上
	游戏运营与客服	不限	2500元/月以上

汇众教育长沙（动漫游戏）校区
咨询 QQ：200808799（胡老师）
咨询热线：0731-84457601
地址：长沙市五一大道826号新华大厦17层（口腔医院东50米）
官网：cs.gamfe.com
作品请发送到xuh.cs@gamfe.com请附带联系方式以便联系

零基础学游戏动漫 照样当金领

汇众教育 本期推荐校区 成都（动漫游戏）校区

人才紧缺，高薪难聘的人才现状

去年底，前程无忧、智联招聘等著名人才招聘网站发布游戏职位需求信息7307个，招聘人数超过50000人。调查显示，中国游戏动漫市场具有1000亿元的潜在价值空间。行业火爆使得人才身价水涨船高。据业内人士透露，一般情况下，初入行人员月薪在3000左右，两到三年后可以攀升到5000至8000元之间，优秀人才的年薪更将达到10万至50万元。丰厚的收入，使得一些角色动画设计师、3D多媒体设计师、游戏美术设计师都成为令人羡慕的职场新贵。

零起点 高薪就业计划

目前，国内外很多游戏企业的招聘仍处于“卖方市场”，不少动漫游戏专业的毕业生还没毕业就已被抢订一空。鉴于游戏开发、动漫设计人才日益紧缺的局面。汇众教育成都动漫游戏学院已全面启动“零起点高薪就业培训”计划，并与完美时空、深圳科诗特、精英动画、欢娱互动、叶网科技等多家知名游戏公司动漫制作公司签订了委托培养协议，以针对性、实战性的课程和“学历+技能”的模式定向培养50名游戏开发与动漫制作人才。

汇众教育，游戏动漫人才培养的黄埔军校

亚洲领先的游戏动漫影视人才培养基输出基地，目前在国内30多个大中城市及马来西亚、新加坡、香港等均设有游戏学院&动漫学院直属校区：学员人数超过40000人，就业率高达94.3%。毕业学员就职于国内外近千家游戏动漫影视广告公司，职业涵盖游戏开发师、游戏美工师和动漫设计师、影视后期师等，是国内成立较早、也是规模较大的专业游戏动漫学院。

汇众教育成都游戏学院位于中国西部IT重镇——天府之国成都，紧邻四川大学、电子科技大学、西南交通大学，科技氛围强烈，学习气氛浓厚，并且交通便利。自2005年成立以来，连年获得十佳CG培训机构、大学生最喜欢IT教育品牌、十佳品牌IT培训机构荣誉，2008年获得汇众体系“全国最佳十佳校区”等称号，并为游戏动漫企业输送超过2000名专业人才。

由于成都市政府的大力支持，成都游戏动漫公司名企云集，我校也与多家游戏动漫企业组建了项目工作室并达成长期合作协议，为企业提供商业作品的同时，也给学员提供了项目锻炼的机会，及时有效的保障了学员的就业。

秋季名企联合特招40名准员工级的培训生

应合作企业要求，我校今年秋季特招定向就业学生40名。知名企业将全程参与教学过程并直接选拔人才，学员在经过5～10个月的专业训练、学习原画、游戏2D/3D设计开发课程后，将进入企业实习就业。详情请通过以下方式咨询：（名额有限，招满即止）

招生条件：高中及以上学历，年满17周岁的游戏爱好者。

汇众教育成都（动漫游戏）校区
地址：成都市青羊区顺城大街218号2楼（新校区）
（中西顺城街公交站下站即到）
咨询电话：028～86925115
咨询QQ：800013243
网址：http://cda.gamfe.com/或http://www.cddongman.com/

学生作品展示





2011年十大黄金职业“状元”——游戏开发

汇众教育 本期推荐校区 上海虹口（游戏）校区

游戏行业在中国真正发展只有十来年时间，但发展速度和市场潜力却非常惊人。《2010年中国游戏产业报告》相关数据显示：2010年中国网络游戏实际销售收入为338亿元，比2008年增长了62.4%，为相关产业带来的直接收入达555亿元。

经验表明，经济形势严峻的时候反而是游戏行业出现飞跃的时机，甚至高歌猛进逆势增长，成为经济萧条的避风港，为什么？原因其实很容易理解：全球经济衰退，消费者购买力下降，固然对于大宗货物，例如房产、汽车的销售大有影响，对单次消费比较高的服务产品打击也很大。而游戏属于相对廉价的娱乐方式，消费者对其价格的敏感程度并不高，因而受经济萧条的影响不大。现在，国家在政策方面给予游戏行业极大的支持鼓励，相信行业前景是不可限量的！

而从行业发展状况来说，从最初的红白机到现在的次世代游戏，行业发展日新月异，受众群体也越来越大，现在美国有55%的男性和50%的女性是游戏的消费者，美国市场总规模是110亿美元，相对2亿人口来说，他们的游戏人均消费额是我们的28倍多。可想而知发展空间是多么广阔。再从个人的行业发展前景来看：最新游戏职场十大人气排行榜显示，游戏美工是目前企业急需的人才。游戏行业平均月薪已突破4000元，中高级人才更是紧缺，月薪过万元，最高年薪高达百万以上。

游戏学院——专业游戏人的摇篮

紧缺人才的游戏行业催生了游戏教育机构的产生，为有志进入游戏行业的你提供通往梦想职业道路的桥梁。作为亚洲领先的游戏动漫专业人才培养基地——汇众教育，已成为中国游戏动漫企业的人才资源库。师资力量全部来自知名游戏动漫企业开发一线，六年来课程历经多次升级，已培养的38900名学员遍布全国70%的游戏动漫企业。

游戏行业是一个充满生机的行业，是一个渴求人才的行业，有无限的发展前景，有属于你广阔的发展空间！汇众教育以打造全球领先的教育平台为愿景，为有志进入游戏行业的您提供先进的教学服务和负责的职业指导！

读大学不如去汇众，高薪职业任你选

去年高考结束，我如愿以偿的进入大学，然后工作，终因从事行业与所学专业跨度较大，毅然辞职来到汇众教育游戏学院学习游戏程序开发专业。

学生作品展示





“在这里，我感受着不同以往的教学模式。与大学教育相比，职业教育更强调操作性、实践性和动手能力。我和同学一起做项目，课下还跟专业老师讨教，感觉自己像重新回到水里的鱼一样”。通过参加游戏专业培训，切身体会到培训非常系统化、正规化，培训内容也丰富多彩，对自己的帮助很大。

学满结业后，我发现所学的知识竟然和企业的招聘要求完全对路，顺利进入公司工作。在这里，我要感谢每一位老师对我的指导和帮助！

招生计划：国内计划招生20人。

招生对象：应届和往届高中、中专、职高毕业生及同等学历者。具有一定学习能力，希望进入游戏行业。

报名时间：即日起至2011年9月30日

报名方法：

1. 电话报名：021-36080008

2. 到校报名：报名时提交毕业证书复印件、身份证复印件、蓝底2张个人免冠照片

（在校区通过专业测试后即可入学，入学后学院统一组织考前辅导和报名考试。）

古域
●制作：广州九艺 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http//gy.changyou.com/

■北京 月下蕈

《古域》部族玩法成就一方霸业

自人类诞生的那天起，竞争便伴随而来。竞争不止为了争夺资源，也为实现成就。生活在太平盛世的我们，较量大多只发生在静谧考场的笔纸间，或表面波澜不惊的办公室中。是否感到压抑？涌动在心中的热血，是否让你渴望着经历一场上古争霸式的酣畅搏杀？



搜狐畅游旗下东方神幻穿越网游《古域》，打造原汁原味的上古部族玩法，带你回溯5000年，体验惊心动魄的部族角逐，荡气回肠的群雄争霸。

呐喊、拼杀、征服，方显英雄之本色，霸者之成就。

部族城市

想要称霸一方，首先要强大自己。拥有40名及以上成员的部族交纳一定费用，就能创建部族城市。

部族城市不仅仅是成员们歇脚聚会的地方，也是部族资源的集散地。部族首领可以购买多种功能的NPC，比如帮助部族管理的部族大将军、守护兽管理员、佣兵商店、部族天师，发布部族任务的部族公告栏、部族车长，为部族成员提供额外物品和服务的部族商店、部族兵长、锻造大师、灵兽大师等。

购买的NPC越多，部族城市功能就越完善，成员的获益也就越多。不过NPC可提供的功能和部族星级密切相关，想缔造完善的部族城市，先要努力提升部族星级哦。

部族守护兽

部族在创建城市的同时，能获得一只守护图腾兽，外形可自选。守护兽是部族的象征，也是部族战争中胜负的关键。

部族成员可通过完成喂养和训练任务，使守护兽获得升级经验，通过学习被动技能增强守护兽能力。

守护兽的驯养是一个循序渐进的庞大工程，仅靠一两名族员很难负担，需要所有部族成员共同努力。

所以江湖上流传着一句话：“兄弟真不真、部族强不强，不用看等级，不用看装备，看看守护兽养得如何就知道了。”

野外混战

有人的地方就有江湖，有江湖的地方就免不了厮杀。《古域》的副本为“明雷遇敌”模式，在副本及Boss战中，不会发生抢怪的情况。但是在看似毫无威胁的野外，往往危机四伏，战火一触即发。

特别是大荒、徜徉冢、建木天梯等不加杀气的PvP地图，高经验、高掉落率的圣兽吸引着众多时人前往，2个人的争夺时常扩大为团P，甚至是部族战争。有的部族为了效率和安全，采取结队方式前往，剑拔弩张之势也就不足为奇了。

部族踢馆

一个部族经营得好了，必然会碍到敌对部族的眼。野外混战不能伤其根本，



变换莫测的部族战场



部族冰上对决


部族成员合影



部族城市柔美一角



部族联盟战场昆仑之虚

怎么办？那就踢馆吧！

部族踢馆是《古域》部族玩法的一大特色。每周除周五、周六外，部族指挥官或首领可以到部族将军处，向敌对部族发起挑战。被挑战部族可以选择迎战，也可以拒战。

当然，拒战是要付出代价的，除非有“免战金牌”。不过如此一来，部族在服务器内的威望难免会打折扣，除非你有足够正义的拒战理由。

下战书后，双方部族各有一天准备时间，然后踢馆方可以进入对方部族城市，刺杀对方守护兽。

保馆方除了成员参战之外，还能购买专用NPC帮助守城。如果守护兽被杀，则踢馆方胜利；如果一小时内没有杀死对方守护兽，则保馆方胜利。

战败方会被扣除一定的部族资金和声望给胜利方，胜利方参战成员可获得一定的部族贡献度。

战败方的部族守护兽在接下来的部族战场中，会处于虚弱状态，还有可能会降级。同时，踢馆方会获得罪恶值，踢馆方星级比被踢方越高，获得罪恶值最多。所以踢馆有风险，挑战需谨慎。

部族战场

部族踢馆只是部族角逐的其中一种方式，如果觉得小偷小摸的潜伏刺杀不够带劲，则可以在部族战场上一较高下。

部族战场双方各能进入25人，地形近似于“Z”字，双方图腾守护兽各在Z字顶端，首先杀死对方守护兽的一方即为胜利。

既要保护好己方的守护兽，又要尽快刺杀对方守护兽，战术非常重要。平日里积累起的族员默契，此时便显出它的功效了！

部族联盟

纵观历史，部族虽然各据山头，各自为政，但经常采用结盟的方式铲除异己，扩充自己的实力。

《古域》不同部族可结为联盟，一个部族的朋友，便是整个联盟的朋友；反之，一个部族的敌人，就是整个联盟的敌人。

每个部族只能属于一个联盟。联盟成立后，联盟成员可以邀请其他友好部族入盟，部族也可申请加入非敌对联盟。

联盟之间可以合并，也可以逐出其中的某个部族。联盟和部族一样，可以向其他联盟宣战，也能中途停战。

联盟奉行民主原则，无论是接收新部族、驱逐现有部族还是宣战、合并，都要经过联盟内所有部族的同意才能执行。

联盟战场

每周二、四、日晚9：00～9：40，部族联盟中大于等于60级的成员，可以参加“昆仑之墟”联盟战场。

战场人数上限为1200人，气势绝对恢宏，堪比上古战争！

战场中所有不同的联盟全部临时性敌对。玩家进入战场后，每人拥有3000积分，每击杀其他玩家一次，获得（500/队伍人数）的积分，每死亡一次，扣除500积分；当玩家积分为0时，会被清离战场。

击杀战场Boss巫镐的玩家将获取昆仑之力状态，击杀持有该状态的玩家可夺取昆仑之力状态。

副本关闭时，持有该状态的玩家所在联盟参于本次活动的所有玩家（包括活动最后生存和中途退场者），将获得奖励礼包——昆仑之墟胜利礼包。该玩家所在的联盟所有60级以上在线玩家，将获得系统邮件奖励礼包——昆仑之墟助威礼包。

领地争夺

族员们，为了胜利，拿起武器吧！即便明日就将毁灭，今夜我们依然在此奋战不休！



部族守护兽



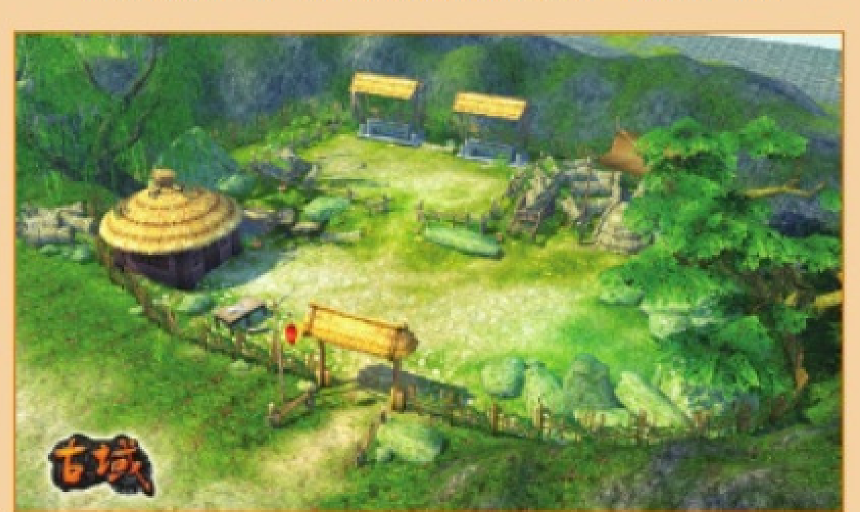
部族兄弟共战团队副本



激烈的部族踢馆



时人从时空管理局基地散播至上古神州各处



原始部族聚落



争夺徜徉冢

●制作：Riot Games ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：不删档测试
●官方网站：http://lol.qq.com/

英雄联盟

《英雄联盟》竞技之王

■北京 faith

大部分电竞玩家都有一个梦想，那便是如奥运健儿一般登上最高荣誉的领奖台。腾讯游戏竞技平台（简称TGA）便是为全国玩家打造的竞技游戏舞台，《英雄联盟》将在这里与其它竞技游戏一同为中国玩家的电竞梦想护航。

作为由美国Riot Games开发的3D大型竞技场战网游戏，《英雄联盟》的主创团队是由实力强劲的Dota-Allstars的核心人物，以及暴雪等著名游戏公司的美术、程序、策划人员组成，他们将DotA经典玩法从对战平台延伸到真正的网络游戏世界。

除了DotA的爽快节奏、即时战略、团队作战外，《英雄联盟》还拥有海量特色个性的英雄、自动匹配的战网平台，包括天赋树、召唤系统、符文等丰富的元素，让玩家感受全新的英雄对战。

而《英雄联盟》（以下简称LOL）作为一款典型电子竞技游戏，虽是新生却已日渐成熟，并且凭借着不断地革新，不断地完善，完全有能力逐步进化成长为最完美的电竞游戏。

不久的将来，集潮流与完美于一身的LOL必然峥嵘毕现，如尖峰般耸立于世人的眼前。而今天，因为腾讯的努力，这样的脚步正在响起，并离我们越来越近了。

作为2011年度重要赛事之一，这次的争霸赛包括线上海选、区域赛及上海总决赛。最终的晋级队伍不仅可以获得丰厚的区域奖金和荣耀，还会获得WCG2011中国赛区的决赛资格。

截至发稿之日，经过TGA大奖赛LOL王者争霸赛四大分赛区——上海、长沙、沈阳和成都的比赛，共决出实力不凡的八支精英队伍。分别是上海赛区：冠军——NGG，亚军——俺妹哪有那么可爱；长沙赛区：冠军——WE，亚军——hN；沈阳赛区：冠军——CNC，亚军——YK意志；成都赛区：冠军——CCM，亚军——JS。

竞技是选手们的对决，可是没有观众的比赛无疑是寂寞空冷的。LOL作为最具对抗性与竞技性的Dota类游戏，每一个细节都是至关重要。说到这里，便不得不提到LOL在今年E3展上亮出的“观赏模式”。

有了这个观赏模式，无论是选手本人，还是观众和解说裁判，都能体验到LOL所全方位展示的魅力，所有人都能投入到比赛的精彩节奏，学习高手的意识与操作。还能为解说提供更方便的视角，让比赛更为精彩纷呈。

在游戏中，观赏模式的作用更多是让所有人分享快乐与心得。在比赛中，观赏模式就是必不可少的元素。

在观赏模式下，观众不再局限于看到一个队伍。整个游戏过程，任何一个角色、任何一个细节，都能尽收眼底。而且画面的角落处还有截图功能的小面板，让观众可以随时抓拍精彩的瞬间。所有游戏精彩将在观赏模式下一睹无遗。

在观赏模式上方中央，设有最大的数字显示了每个队伍的杀敌数，在外侧显示的每个队伍毁坏的建筑数。

而中间的数字则显示了每个队伍赚的金钱数量。这些数据可能并不是胜负的关键，但能让人更透澈地了解比赛的过程。在屏幕的下方设有事件通告栏，这酷似一个记分牌，游戏里发生了什么事都一目了然，而且玩家获取的物品和杀怪的数量也会被逐一罗列。当然，为了防止观众通过手机提供信息作弊，观赏模式具有15秒左右的延迟。

完美的比赛需要强大的选手，需要公平的机制，更需要千万的观众去热爱他。而《英雄联盟》正是按照这样的理想和目标，架构着属于自己的通天之塔，罗马之城。我们所要做的只是，我来了，我看到了，我享有了这次盛筵！



DotA创始人羊刀Guinsoo和LOL主策Tom



《英雄联盟》所获奖项



既比战术，又比操作



精彩的对战瞬间



一个不小心就可能被敌人翻盘

征途
●制作：巨人网络 ●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://zt.ztgame.com/

解析《征途》以弱胜强的反射流战法

■北京 faith

流行的不一定是无敌，然而它之所以能够流行起来，就必然有其存在的原因。这就好比“反射装备”在《征途》中是公认的“非主流装备”，但只要你有足够的耐心，就会发现，九成以上玩家的包裹里，都会有一套“反射装备”。下面笔者就带你看一看广大《征途》玩家是如何玩转“反射”的？

“反射”原理：杀敌一千，自损八百

顾名思义，所谓“反射”，即是把受到的伤害按照一定比例反射给攻击者，形象一点来说，你打我，我掉血的同时，你也会掉血，为此，人们都戏称反射玩家为“刺猬”。“反射”不像“魔法伤害减少”“物理伤害减少”那样能抵御攻击；也不像“增加伤害”“忽视防御”那样能够提高自身的攻击效果。属于“杀敌一千、自损八百”。

“反射”的存在价值

“杀敌一千、自损八百”肯定不如“兵不血刃、轻松制胜”更让人欢喜，但为什么还有那么多“反射”存在呢？

其一，相比“减少伤害”等灵魂锁链的装备，“伤害反射”装备的造价更低。根据笔者的经验来看，做一套高数值的“减伤装备”，保守估计也得攒够十个月的“征途工资”，你才可以去尝试；而想做一套最高反射数值的“反射装备”最多需要五个月即可完成。游戏设定如此，在此我们不必过多分析。

其二，在《征途》里，“反射”是以弱胜强的最好办法。假如你碰到一个装备质量、级别都比你高很多的敌人，你打他不能破防、他打你却破防。这时候只要换上“反射装备”，你就有了取胜的可能。

其三，“反射”有其它灵魂类型装备无法替代的作用。比如，你去砸敌国的“大臣”，然后有敌国人攻击你，意图阻止你砸NPC，这时你可以选择先解决掉敌人，但那样势必会延误时间，倒不如换上“反射装备”，一方面不停止砸“大臣”，另一面也会“反死”攻击你的敌人。

“极品反射”是如何练成的？

根据上面的分析，我们确定，想要成为一名优秀的“反射玩家”，最主要的“自身的血量一定要高”，血厚，才能在“杀敌一千、自损八百”的情况下笑到最后。没有超高的血量，那就没必要练“反射”了，切记！

那么在《征途》里，有那些途径可以提高自己的血量的呢？

开启二灵魂+10000血。把装备的二灵魂都刷成“增加生命值10000”，这样8件可激活灵魂的装备，就可以给人物额外增加80000血量。这还不算，当8件神圣祝福装备的第二灵魂相同时，套装效果会再给人物额外增加20万血量。“刷二灵魂”是每个极品反射”玩家都要去做的事！

培养孩子的“生命增强”。说白了，“孩子”也是装备系统中的一件附属装备，但相比较来说，修习了7级“生命增强”的孩子，给人物增加的血量，通常远超其它装备的。虽然无论是“孩子”升级，还是其学习“生命增强”的过程，都是费时又费力的，但是以“血量多少”来计算战斗力的“反射”玩家，必须去做这件事！

修炼法宝到170级。自从《征途》开放“法宝灵化”功能以后，无论是何种属性的法宝，只要修炼到170级，就可以进行“灵化”，而“灵化”后的法宝，可以给人物额外增加10万血量。另外很重要的一点，“法宝升级”与“法宝灵化”都是免费的，只要你不懒惰，都能完成。

以上三点是每一个“反射”玩家都必须去做的。而像风雷翼、段位勋章、天赋技能等，要么是各种属性可以一起增加，要么是不能人为选择属性，而是系统随机选择，至于能不能练成加血的，那就要看机缘了。


8件装备的“二灵魂”都会给人物额外加20万血量


打我的同时，你也掉血


身着“反射装备”的玩家


玩家在修炼法宝


许多段位选手都是“反射玩家”

功夫英雄

●制作：空中网 ●运营：空中网
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://hero.kongzhong.com/

■北京 faith

《功夫英雄》挑战化身极限

在《功夫英雄》中，化身系统作为一种特殊的形式存在，当连击达到一定次数后，你将会变成各种英雄人物，并且拥有足以秒杀全场的XP神技！下面，我们就一同看看，在硬功夫，狠PK网游《功夫英雄》中的化身系统，以及他们所变身后的人物形象！

共济会——化身成为公主

相信每位MM都梦想过化身为公主。《功夫英雄》中，共济会MM的性格特点就设定为冷艳的形象。变身之后的她给人感觉更加幽雅、精致、矜持、孤独、骄傲，蓬松的纱裙搭配名贵宝石、一抹淡淡的笑容是她的标志，玲珑的面孔蕴涵着高贵的气质，宛如中世纪的公主。只不过变身之后的共济会MM一招打出，配合QTE的连击是谁也吃不消的哦！变身后的共济会MM不得不让我们联想到，电影中魔王的女儿，美丽、凶狠……

正仓院——不知火舞性感形象

她与Boss打斗的场景，技能非常炫，颇有好莱坞大片中女杀手或者女盗贼的大气和惊艳，这个就是在《功夫英雄》中打算走国际化路线的阴阳师的美女化身，一张俏脸的背后深藏着浓郁的异域色彩。她是美艳和性感的象征。这是个集于魔鬼和天使为一身的女人，一个充满着诱惑的女人。这身不能再节省布料的红裙，穿在她身上似露非露，若隐若现的恰到好处。加上手持莲花扇，这身装扮极度吸引众人目光。

精武门——美女化身护士制服诱惑

在《功夫英雄》中，男版为陈真，女版是女陈真……错错错，是个制服护士MM（呀，这化身太萌了）！原本现实护士装中宽松腰线的直筒裙，现在被修改成收束贴身以凸显体型的超短裙，领口制造出完美的弧线来衬托出丰满的胸部，精武门的化身是性感的自然流露，虽性感却不张扬。受伤的战士要看到这样的小护士，马上病伤痊愈。

忍者的化身——宫本武藏

《功夫英雄》中变身忍者的进攻套路是多变的，时快时慢，时而高高跃起，时而跳过你的视线，没等还击，他又从你的面前隐遁而去，这就是忍者。他是黑夜的战士，一身黑衣是他的一贯行头，潜入敌方城楼与宅邸，成为刺杀敌人的秘密杀手，在黑夜里痛下杀手是他的习惯。让你在黑夜里琢磨不透他的进攻套路。谁让漆黑的夜色和他的服装颜色融合到了一起。怎么样？看到忍者够诡异吧！想练忍术的朋友们，可以加入正仓院的行列了！

精武门帅哥化身——陈真

陈真，都知道是武术家霍元甲的弟子，头号爱国领袖人物，陈真面对日本人的枪口从不屈服，特别他当着所有日本武士的面前，踢碎了写有日本人嘲笑中国人“东亚病夫”的牌匾的时候，就注定他要为历史的头号传奇人物。

在《功夫英雄》这款3D网游中，讲述的是中国在水深火热、英雄辈出的时代。陈真带着精武精神，带着我们进入那个时代，闯进了我们的视野，我们化身为无数个陈真，再回到那个自力更生，艰苦奋斗的年代与陈真一同共抗外敌。

共济会帅哥化身——佐罗

在硬功夫，狠PK网游《功夫英雄》中，传教士化身成为了黑面具、黑帽子、黑斗篷、黑马、佩剑和长鞭的正义化身“佐罗”。当然光模样变成佐罗还不够，随之增长的还有强大的能量，让玩家真正做一次万夫莫敌的大侠，比如佐罗总是举起剑划下一个大大的“Z”，而在游戏中，你化身后也能手持Z剑，在游戏中横扫千军。P



不知火舞战斗场景



陈真



宫本武藏



宫本武藏打斗招式



共济会化身形象

■北京 faith

漫步者工业设计新典范M600正式上市

2009年，在法国版男性时尚生活杂志《GQ》的年度评选中，漫步者M500以其卓越的设计，与苹果iPod、诺基亚N900、法拉利458 italia跑车和索尼Vaio X系列笔记本共同评为年度5佳设计奖。时隔2年后，漫步者M600也展现在了我们眼前。

近几年来，多媒体音箱无论在造型上还是功能上均进一步拓展，其适用范围已经不仅仅局限于电脑周边设备，而是越来越倾向于独立化，并已逐渐走进家居办公领域。作为国内音频行业领军企业，漫步者对于消费者诉求有着精准的把握，凭借强大的研发实力与出色的工业设计，将造型、功能、操控体验完美组合，打造了一批以M360、M500为代表的数字家居音响，受到国内外消费者的广泛认可，而漫步者M600则是漫步者的最新大作。

虽然是M系列最新产品，但早在2010年CES展会上，海外型号Breathe的M600已经亮相，不过漫步者对于产品的严谨态度贯彻始终，经过反复测试改进，这款产品终于在国内上市。在M600的身上，保持着漫步者M系列家居音响一贯的风格，也处处体现了漫步者卓越的工业设计实力。不同于传统箱体设计，M600在外观上既有外星人头盔的影子，又像一轮倒置的上弦月，黑银两色设计辅以优美的曲线，浑然天成，散发着浓浓的神秘与感性气息。

功能配置上，M600延续着“Made For iPod”设计，它支持iPod/iPhone播放/充电功能，简约优雅的造型与苹果产品的风格完美融合，而且在附件中，漫步者还提供了全系列底座，最新的iPhone4/touch4也同样兼容。除了iPod音源之外，M600还可以通过AUX接口支持其他设备，比如PC机、笔记本、MP3/MP4、PSP等等，进一步拓展使用空间。

当然，对于一款音响而言，音质仍然是其核心。与曾斩获CES大奖的漫步者M500相同，M600也是一款“一体化”的2.1音响系统，它采用三分频设计，由丝膜高音单元，特殊涂层的纸盆中音以及5.75英寸长冲程橡胶边超低音单元共同组成，这也是M600优良音质的重要基础保证，而且分频器经过精心调校，确保中高音音质优秀。

M600的低频同样可圈可点，内置独立的低音炮，还采用了对地增压技术，朝下的倒相孔设计在不影响音质的同时，也充分利用了箱体空间，在有限的空间内实现强有力的低频效果。

除了传统的操控设置之外，M600还提供了一款手感良好，外观别致的小型无线遥控器，飞碟形的设计，个性实用，各种功能齐备，在室内使用时，操控更富乐趣。

与市面传统多媒体音箱产品相比，充满前瞻性与想象力的M600更像艺术品，特殊的造型能很自然与室内装饰融为一体，非常适合家居摆放，让用户在享受流淌着的美妙音乐之余，还带来赏心悦目的视觉享受，这也充分展示了漫步者强大的工业设计实力。



延续着“Made For iPod”设计

同时，漫步者凭借出色的工业设计，将M600与传统多媒体音箱区分开来，更炫酷的造型，更纯粹的音质，更简洁的操控，这些特质更能满足追求时尚的消费者的需求与审美偏好，想要引领时尚潮流，不妨试试M600吧，它会让你充满激情。


M600是一款“一体化”的2.1音响系统



M600提供的外观别致的小型无线遥控器


充满前瞻性与想象力的M600


漫步者M600是近期的佳作

双子星悲歌Gemini Rue**类型**冒险**制作**Wadjet Eye Games**发行**Wadjet Eye Games**发售日**2011.2.24

从宇宙到灵魂

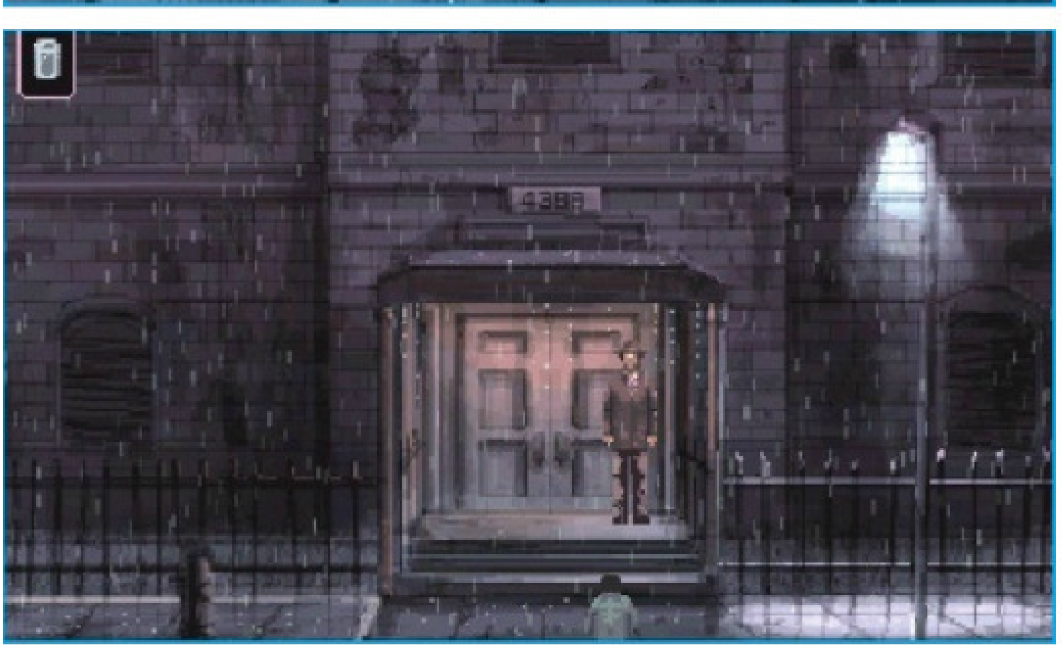
双子星系的三重追问

通过作者Joshua Nuernberger的努力，我们至少可以看到，AVG的精髓并没有死去，它只是潜伏在光怪陆离的娱乐潮流下面，等待着真正热爱它的人去挖掘。









可以想见，不少冲着IGN高分而来的玩家，在进入游戏界面时都大吃一惊。但是AVG的铁杆们很快发现，游戏中浸润着作者对古老冒险游戏的思念、怀旧和致敬情绪。虽然游戏画面彻底回到了20年前，没有采用复杂的渲染技术，但仍能依稀辨认出远处破败晦暗的都市，萧瑟的色调传递着悲凉的末日情绪

■河南 耿璐

从许许多多的科幻片中，我们可以窥见世界各地的人们对人类未来的共同猜想：走出地球，走向宇宙，星际殖民，人机合一。与此呼应的故事情节，要么是生活在银河系村，机器人改变生活，外星人成为朋友的美好畅想；要么是电脑系统成为新的僭主，人类沦为二等阶层，贫富分化、环境恶化的阴暗图景。乌托邦和反乌托邦思潮并存的背后其实是对人类抛却自省和哲思，兀自追逐科技飞速前进的隐忧。

如今，在《双子座悲歌》（Gemini Rue）像素化的画面背后，游戏者们能通过亲身历险去体会这种隐忧。拥有科幻世界观设定的AVG游戏并不鲜见，但是像本作这样，靠一位还是学生的独立制作者，花3年时间用尽心力刻画一部科幻题材的AVG，同时又具有复古的画面和操作，毫无疑问值得玩家关注。这款游戏有别具匠心的情节构思，充满忧郁哲思的隐喻；它的操作设计还成功地向经典AVG致敬；也许还是作者将隐忧传递给了每个游戏者，让他们在离开电脑时，心中仍在思索追问。

一重追问：赛博朋克的猜想

赛博朋克（Cyberpunk），又称数字朋克、赛伯朋克、电脑叛客、网络叛客，是科幻小说的一个分支。以计算机或信息技术为主题，小说情节通常围绕外星殖民、黑客、人工智能及大型企业间的矛盾展开。背景设在阴暗无光的未来世界，人类社会已经普及了外星殖民、机器人等概念。网络信息技术融入社会管理和日常生活，整个社会的结构秩序发生了改变。也许科幻小说面对的是小众读者，但被翻拍到大银幕上的科幻电影无疑将赛博朋克这股思潮推向了流行和话题前沿：《银翼杀手》是公认的赛博朋克风格科幻电影的代表作，还有更知名的作品如“黑客帝国”系列。不仅如此，类似《移魂都市》《我，机器人》《少数派报告》等植入对未来社会结构赛博朋克式假想的科幻电影也数不胜数。

在《双子座悲歌》中，我们也可以处处看到这种未着一字说明的赛博朋克氛围：被垄断企业Boryokudan控制的政府，在将人类分门别类进行训练和再造的监狱中，将罪犯的记忆随意洗去，编造，再植入；街头巷尾的黑暗中进行着毒品买卖……从画面的阴冷色调和永不停止的雨中，玩家可以嗅到充满黑暗的死亡气息。未来真的是这样吗？垄断企业用利润取代良知，既得利益集团的勾结以公众利益为代价，道德的脚步远远追不上经济的数字……游戏中悲哀绝望的赛博朋克式世界能不能用沉重敲响反思的警钟呢。

二重追问：灵魂与意识的猜想

人类有灵魂吗？抑或那仅是依附于肉体的多愁善感？

人们也许都觉得，我们的过去决定了我们是谁。但是双子座星系各个不为人知的角落里正在进行着将人类记忆彻底控制在手中的实验——我们是谁，由我们的记忆决定。而我们的记忆则由电脑的既定程序决定，由“社会机构需要你是谁”来决定。于是，你可以看到控制记忆像吃药一样简单精准，不论你被改造前是怎样的人，有怎样的过去，怎样的个性，在你离开的时候，你就是一名“订单”上的黑客、刺客或飞船驾驶员。上帝赋予人类的灵魂被嗤之以鼻地抛弃，人们就像螺丝钉般走向既定的位置开始运行——直到我们的男主角出现，不管被改造多少次，他总是拒绝接受规则，他总是喜欢扪心自问，他被管理者们宣布为系统运行中不被控制的Bug。

作者通过主角之口宣布：我们的灵魂决定了我们是谁。无论被编入了何种记忆，“我”之所以是“我”，在于拥有独一无二的灵魂，只是人们往往没有时间去与自己的灵魂对话，去探究自己到底是谁。在物欲中挣扎的人们啊，有没有想过去碰触自己最珍贵的本质呢？

三重追问：AVG走向何方？

随着3D技术普及，许多游戏的制作成本不断增加，在各种游戏模式的创新潮流下，AVG日渐有萎靡不振之势——毕竟炫目的画面和操作，甚至是各种直击本能的射杀动作更能留住玩家的眼球。可以想见，不少冲着IGN高分而来的玩家，在进入游戏界面时都大吃一惊。但是AVG的铁杆们很快发现，游戏中浸润着作者对古老冒险游戏的思念、怀旧和致敬情绪。

许多玩家在游戏途中大感剧情的过瘾和设定的亲切——比起眼花缭乱的技术，也许很多时候还需要再多一点对AVG发自心底的热情。整个游戏中只需要用鼠标左右键操作，谜题的线索大部分来自对话，与剧情紧密相关的主要人物多达6位。虽然双子座这个名称让人觉得是“双线故事”的隐喻，但扣人心弦的剧情会让你对结局大感意外的同时又恍然大悟。在各种操作设定中除了像“猴岛”系列那样的经典致敬外，还创新地设计了动作环节。当你控制主角瞄准射击打死追杀者时，你会有恍如街机的错觉。画面的复古固然会让玩家有时光倒流之感，但界面设计、场景风格与背景音乐的搭配却毫不含糊。情景相扣的光影处理，场景剧情快速跳切和剪辑，令人窒息的情节和紧张刺激的枪战在阴森的都市中展开，悲凉落寞的基调轻易将你拉入主角的情绪。

通过作者Joshua Nuernberger的努力，我们至少可以看到，AVG的精髓并没有死去，它只是潜伏在光怪陆离的娱乐潮流下面，等待着真正热爱它的人去挖掘。P

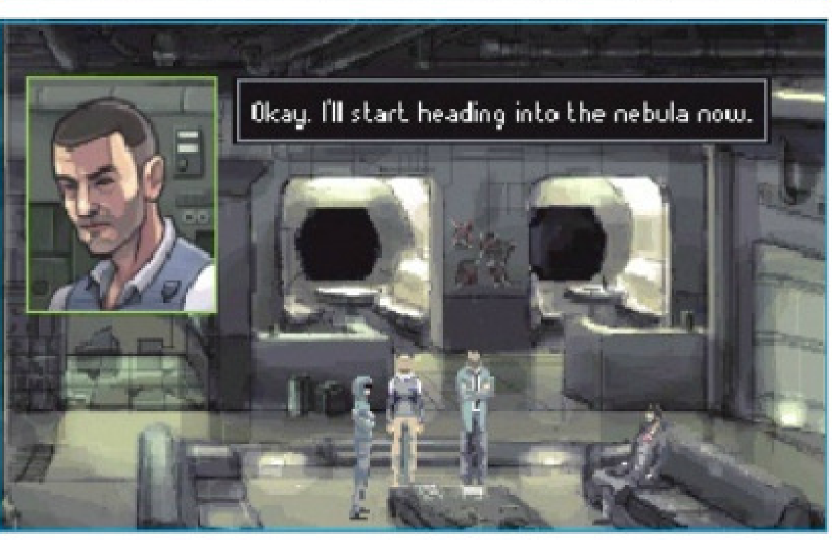


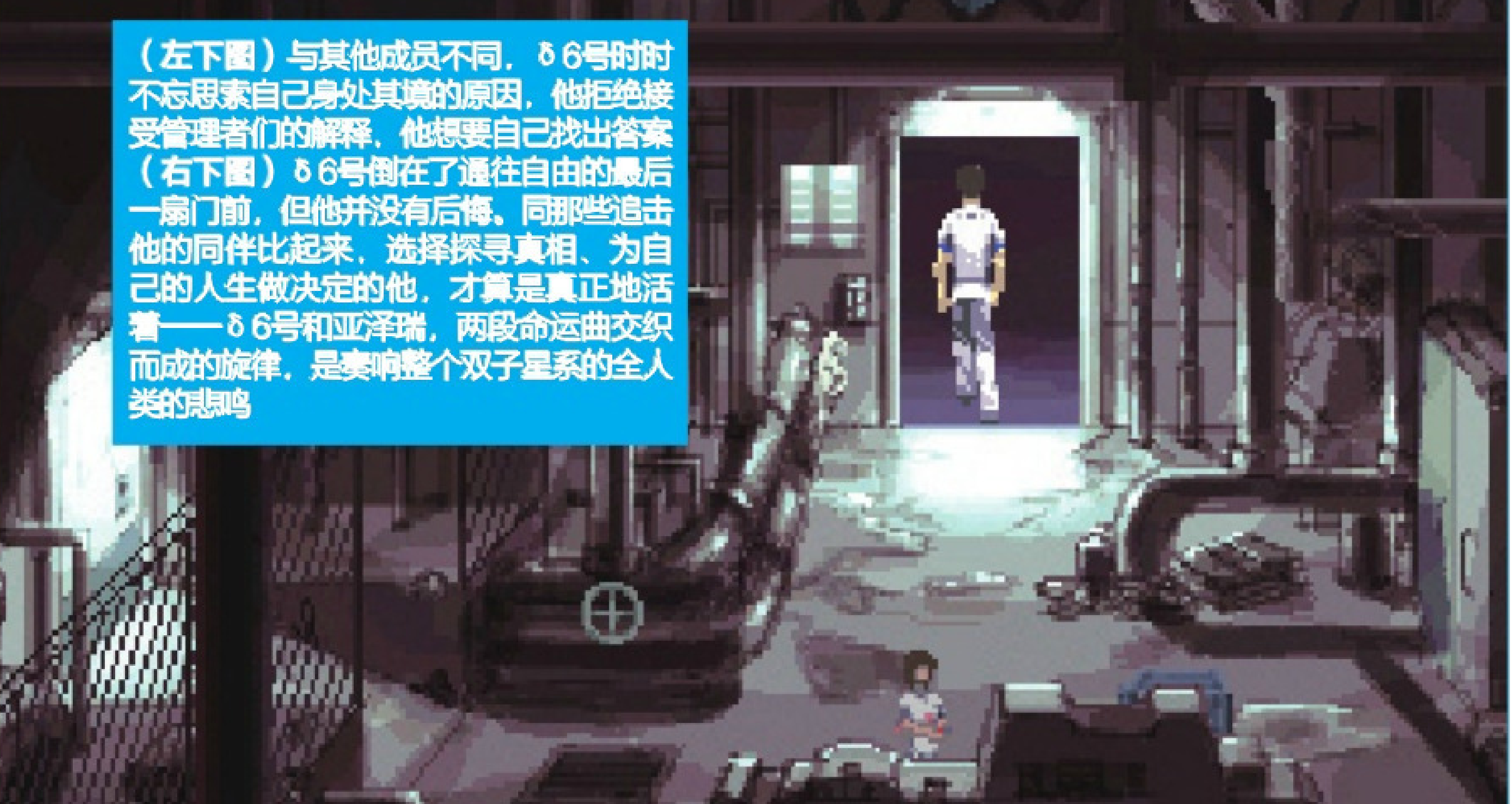
（左上图）进入“7号中心”星球内部的所有成员所面临的第一道工序，就是躺在这样的设备上被洗去记忆，改造意识

（右上图）游戏的赛博朋克背景中的很多细节，都是在与不同人物的对话中交代的，细心地询问他们每个选项，你会更详尽地了解游戏的设定背景



（右中图）男女主角和男二号、男三号齐聚一堂，男女主角和男二号的命运交织，延伸着爱意与嫉恨、宿命与突破的剧情主线





（左下图）与其他成员不同，δ6号时时不忘思索自己身处其境的原因，他拒绝接受管理者们的解释，他想要自己找出答案

（右下图）δ6号倒在了通往自由的最后一扇门前，但他并没有后悔。同那些追击他的同伴比起来，选择探寻真相、为自己的人生做决定的他，才算是真正地活着——δ6号和亚泽瑞，两段命运曲交织而成的旋律，是奏响整个双子星系的全人类的悲鸣



零言碎语话“仙五”

7月9日是个星期六，这天我很努力地没有睡懒觉，一大早就起来往北京城的另一头赶。中午在北城的北京剧院有“仙剑五”的首映礼，从几天前开始就有不少同事和朋友纷纷向我打听，这个首映礼普通玩家能不能去参加……


不慎被评作“天然呆”的姚仙，似乎也有往喜剧路线发展的潜质啊……

■晶合实验室 8神经

我回答说大概不行，因为我觉得这大概是个主要针对媒体的新闻发布会——事实并非如此，这天能坐近千人的北京剧院被闻讯赶来的玩家塞得满满当当，其中包括来自全国各个省市自治区的玩家代表，不少人脸上都笑逐颜开——因为他们幸运地买到了限量200套的签售豪华版。

“感动”什么的，还是算了吧！

在首映礼“姚仙”穿着宽松的长袍，在下巴上贴着一绺小胡子，悠悠然地登台了。当主持人问姚仙站在台上是什么心情时，他说：“很紧张！”接下来发生了一个小插曲，当主持人与姚仙的对话结束后，请出百游的魏啸和彭蛟斌两位老总进行下一个环节的谈话时，姚仙就抄着双手，站在旁边愣愣地听着……直到好一会儿后，一位穿长袍的美女快步走上对姚仙说了两句悄悄话，姚仙才恍然大悟地跟着美女快步走下台去了。全场观众突然莫名地被戳中笑点，哄堂大笑。“他真是天然呆！”有人这么说——这很有意思，一个总是向往酒剑仙那样洒脱出世的人，一个几乎完全不懂怎么去制作一个带有流行的“天然呆”元素游戏角色的人，他本人却总是被冠以类似“天然呆”这样的评价。这之后姚仙的每一次亮相都能激发全场的笑声和欢呼声，在这个时刻，几天前闹得沸沸扬扬的“卷轴风波”似乎就像发生在另一个空间的事情，全无影响了。

接下来有一场以“仙剑”为主题的实验剧，一男一女两个年轻人在台上表演一个穿越到“仙剑”世界的故事，有些很活泼的情节，也有些诸如“亲爱的”“你是我的男人”“我爱你到永远”之类的台词，这让我有些发懵，感觉自己确实是老了。如果当年“仙剑”一代出来时，我也叫上一个女同学来表演这么一段戏给大家看，回家后屁股肯定会被打肿的，而“仙剑”这游戏肯定也会被我的老爹老娘定性为“早恋毒草”而不得翻身。然而现在的年轻人就要幸福得多，也要比我们那会儿有才得多，至少能在舞台上亲自演绎这么一个以自己喜爱的游戏为主题的话剧，我那会儿是想都不敢想的。

从这个角度来看，姚仙和“工长君”这样的游戏制作人确实是不容易，在多年前他们制作的游戏感动了70后、80后，现在他们新制作的游戏还必须要感动90后，要怎样才能做得到啊？当这款游戏能感动90后的玩家时，又怎样才能同时去唤醒80后，甚至是70后的感动啊？

前几天，有一位跟我差不多年纪，号称“支持了仙剑16年”的玩家，突然一脑门不解地告诉我：“怎么办，我玩了12小时‘仙剑五’，连一点点感动都没有！我要的是感动啊！”于是我问他说：“那你觉得要怎么样的剧情才是感动的呢？”他回答说：“比如说‘仙剑’里婶婶病倒后逍遥前去寻药，又或者‘仙剑二’里小小虎跟小七七在坟前说的话……”这下我不知道应该怎么回答他了，我很想说，难道白发苍苍的武林盟主欧阳英夫妇救下从未见过的“魔少主”孙子时，这种命中注定的亲情难道不让人感动吗？——换作从前，不感动是不可能的，但此时此刻，我脑海中浮现的第一个念头却是——上官雅那个草包算个什么呀！我姜云凡才是真正牛X的富二代呢！

这是一个年龄越大，就越可能“再也不相信爱情了”的年代。16年里，老玩家们和“仙剑”谁（下转第136页）



游戏中有些怪物的设计比较有特色，比如这个闪避率奇高，但是却只有1点血的盗宝包子——打死了有5000块哦！



（左上图）“仙剑五”对亲情的着墨比爱情更多，但这样表面上显得平淡的感情，会让玩家很容易地感受到吗？
（左下图）从这个角度来看，小姜确实长得精壮，手臂上这肌肉疙瘩，让他的女粉丝少了不少……
（右上图）街头巷尾都能听到来自前代的故事
（右中图）人和妖魔之间的奇怪感情，历代百用不爽——但真的能永远百用不爽吗？
（右下图）支线剧情可以专门抽时间来集中做，不过不能太后期，否则得到的武器装备没多大用处了









也不是杨过和小龙女，16年后，新的“仙剑”能给年轻而单纯的玩家们带来幻想和梦想，那就很不错了。至于老玩家们——尤其是那些大老爷们儿，喝彩或批评什么的皆属正常，但寻找“感动”什么的，还是算了吧！

“赔本赚吆喝”，给他们一些掌声吧！

在首映礼后的媒体专访环节中，姚仙再一次提到，如果“仙剑五”的销量超过150万套，就有足够资金在“仙剑六”里更换“虚幻3”引擎。其实我个人感觉，“仙剑六”更换“虚幻3”引擎的可能性，要大于“仙剑五”卖到150万套的可能性——这似乎是悖论，因为按照姚仙的说法，卖不到150万套就不更换引擎。真能卖得到么？我反正是不信的。不过，现在开发单机游戏的都是些“疯子”，另外一家单机开发商同样是——“古剑”还不知道完全回本没有，就又砸钱去换新的引擎了，因为他们觉得“古剑”的画面还不够让人满意。如果姚仙不想被对手甩开距离，“仙剑六”的引擎是一定要换的。但遗憾的是，这样的“疯子”现在还少了点。“单机游戏复兴”这样的话题最近又被人提起来了，因为“古剑”和“仙剑五”依靠数字版的发售方式都获得了不错的销量——但这样的销量在网游的利润面前，也就是九牛一毛而已。

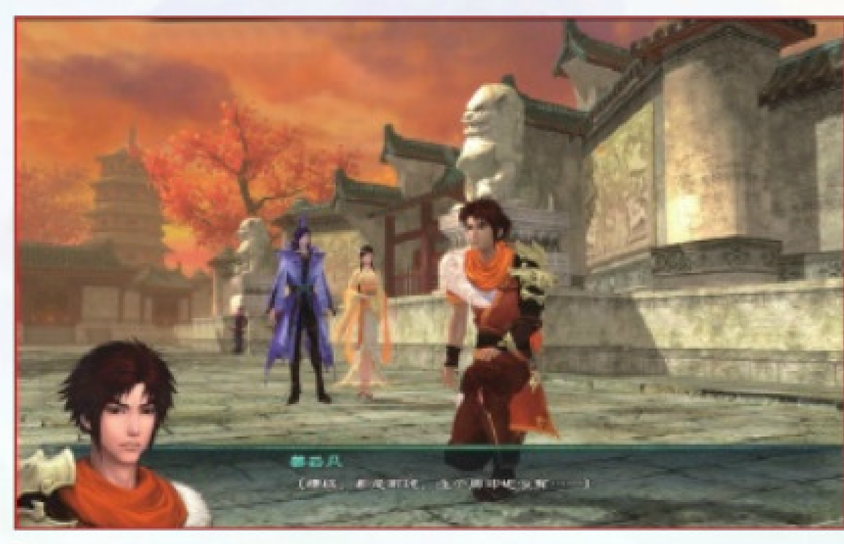
某超级门户大网前阵子连续办了数期线下游戏论坛，其中有一期的主题就是“国产单机能复兴吗？”，请了姚仙去侃侃而谈。因为“仙剑五”上市的这阵子，关于单机游戏的话题确实很热，也确实吸引玩家的眼球，确实吸引点击率。然而说实话，如果像这种级别的网站所属的母公司能从经营网游赚的银子里抠点出来投资做单机，这个讨论主题后面的“吗”字就可以直接去掉了。但“闷声发大财”和“赔本赚吆喝”这两种情况，一般人会选择哪边，是不言而喻的事。对已经选择了“赔本赚吆喝”的，不妨多给他们一些掌声吧！

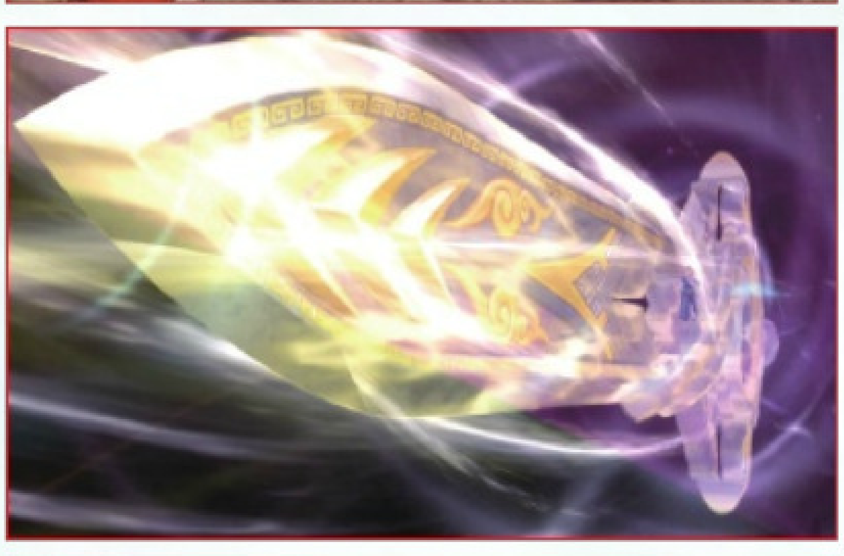
首映礼结束后，我抱着百游赠送给媒体朋友们的一套豪华版“仙剑五”，一路汗流浃背地挤地铁回家，心想百游这是怎么办事的呢，豪华版游戏都送了，多一个纸袋都舍不得给？但很快我就明白了——无论是回家的地铁里还是公交车上，都能遇到年轻人死盯着我手里的豪华版看，甚至先后遇到两个男生（其中一个隔着马路就跑过来了）主动上来问我：“你的游戏在哪买的啊？我到处都买不到……”感情我成了人形移动广告牌了！

于是，我回答他们说：“您知道《大众软件》么？请关注7月下和8月中，用赠送的光盘上网购买一个激活码就可以了……”

（左上图）姜云凡你卖萌呢？
（左中图）小李子……不对，是老李的“天剑”
（左下图）从这个角度看蜀山，又别有一番风貌
（右上图）蜀山七宫很好很强大！场景设计不禁令人叫绝
（右下图）有些配角似乎可以再多给点戏份











道格拉斯·劳恩斯坦 Doug Lowenstein**生日**未知**出生地**未知**荣誉**未知

全方位说客

在雷鸣般的掌声中，巨幕拉开，舞台上亮起幽静的绿色效果灯，大型液晶屏上开始出现一个个观众们耳熟能详的角色，聚光灯投射出的光束让焦点汇聚在主持人身上，全场灯光亮起……这不是奥斯卡的颁奖典礼，而是一次E3发布会的华丽开场。



今天的E3盛会，理应记得由前人铺就的道路

■江苏 防弹手柄

回顾历史，E3已经从早期纯展会式的喧嚣和狂热，完成了向高端商业展会和文化盛会的转型，社会舆论对游戏业的态度也由此慢慢改变。以极大魄力推动这一变革的是ESA（Entertainment Software Association，美国娱乐软件协会）前任总裁Doug Lowenstein——他原本不是游戏产业从业者，甚至不怎么玩游戏，但他却在12年的任期（含ESA前身IDSA）内影响了政府部门、主流媒体、社会大众对电玩的看法，体现了一个职业说客的本色。

职业出身

同美国游说公司从业者的普遍学历背景类似，Lowenstein大学时期主修公共关系、法律和新闻学。1973年，他成为《水牛城快报》的一名记者，凭借着出色的个人能力，短短两年时间内，就成了驻国会山的记者。1976年，他加入了考克斯（Cox）报业集团华盛顿分公司，专门从事政经方面的报道。80年代后期，来自俄亥俄州的民主党参议员Howard M. Metzenbaum聘任Lowenstein为自己的法律顾问和高级助理，这位崇尚自由主义的参议员一生致力于对抗商业垄断和保护消费者权益，从政理念和个性特点对Lowenstein的影响极大，让他具备了敏锐的洞察力和昂扬的斗志，这是接下来Lowenstein在电玩业闯荡的一笔巨额财富。

1994年，游戏业的发展开始提速，包括EA、Sony、SEGA在内的游戏厂商发起成立了IDSA（互动数字软件协会），在媒体、政客、游说公司和华尔街中积累了大量人脉资源的Lowenstein被几大电玩业巨头聘请为第一位总裁。谈到自己当年为何来到一个年产值只有300万美元的行业时，他说：“我对周围人说游戏业会在新世纪到来前超越唱片业，成为全美增长速度最快的行业，所有人都说我疯了。然而这一天的到来比我的预测还要快。”

1995年，世嘉土星（SEGA Saturn）同刚刚发售的PlayStation之间掀起了一场“次世代”对抗，还有N64与新一代光碟游戏机Neo-Geo CD的蓄势待发，此时的Lowenstein预感到了游戏业将随着主机大战出现井喷式的发展，他的论据十分简单：“如果70%的美国家庭购买游戏机，这就会形成一个巨大的市场。人们在选择主机时，并不是在A、B、C间进行单项选择，即便今年选择了土星，在明年看到PS降价100美元，或别的平台上出现了具有吸引力的软件，就会激发新的选择。”当时有人声场，主机大战最终会导致游戏业的大毁灭，Lowenstein不以为然，他认为任何行业都会经历百花齐放到只有巨头坐大的阶段，但这不意味着这些行业就不再繁荣发展。

展会波折

IDSA同日后ESA的主线任务——举办每年一度的E3展，其实并不是Lowenstein在任职之初规划的目标。第一届E3（1995年）的直接发起者是IDG集团下辖的数字娱乐公司“信息娱乐世界”（Infotainment World）。那时候，Lowenstein就主张主办公司不要搞嘉年华活动，而要牢牢抓住游戏开发者和业内领军人物，让他们参与到可以规划未来蓝图的商业会议中。事实证明，他的这一主张在当时未必正确，因为1995年时这个朝阳产业正需要提升影响力，需要公众的门庭若市，需要一场狂欢去让玩家们得到释放。

到了2006年，此时的游戏业每年可以创造高达400多亿美元的销售额，已经将由好莱坞主导的电影业从宝座上拽了下来。Lowenstein终于等到了他认为的E3转型良机。由于2006年大量的玩家涌到任天堂专区，只为了亲身体验Wii的体感操控，这次“不公平”的E3引起了同样砸了大量银子参展的其他厂商不满。2007年，Lowenstein说服会员们，将E3展会搬到了圣莫妮卡（Santa Monica，洛杉矶的卫星城）的一座私人飞机厂的机库中，一望无际的试玩台、水泄不通的展厅消失不见了，取而代之的是一次“小黑屋”性质的业内秘密会议。很多玩家难以接受这种突如其来的变化，但业内人士对这一转变表示欢迎（除了任天堂）。Lowenstein试图说服玩家：“今天的E3变得更加私人化，这绝不是倒退，而是一种阶段性的进步，至少可以证明游戏产业不再缺乏曝光度，我们让属于游戏人的聚会成为又一个奥斯卡或格莱美，这难道不好吗？”时任SCE高级副总裁的Dave Karraker也随声附和，他认为，E3需要的不仅是一个交易日，游戏已经不再是需要叫卖的商品，为什么E3不能变成戛纳电影节那样属于真正懂游戏的人的聚会呢？”

但这次Lowenstein没有说服成功，在机库中徘徊的E3仍旧怀念大场面，ESA的会员们也开始觉得小黑屋并不是长久之计。在为E3转型后不久，Lowenstein突然宣布了从ESA离任，进入了一家新近成立的游说公司“私募股权理事会”担任总裁。当时这一同“非法集资”之间概念模糊的融资手段受到了美国法律的严格限制，很难获得公众的认知和认同，正是需要Lowenstein的游说本领的时候。他的努力在今年4月份取得了成效：美国联邦证券监管机构正在计划放宽对数十年以来的私人公司发行股票的限制，美国创业公司的融资方式将由此获得改变，同时全美数百家运作私募股权的金融企业也将成立属于自己的利益联盟。

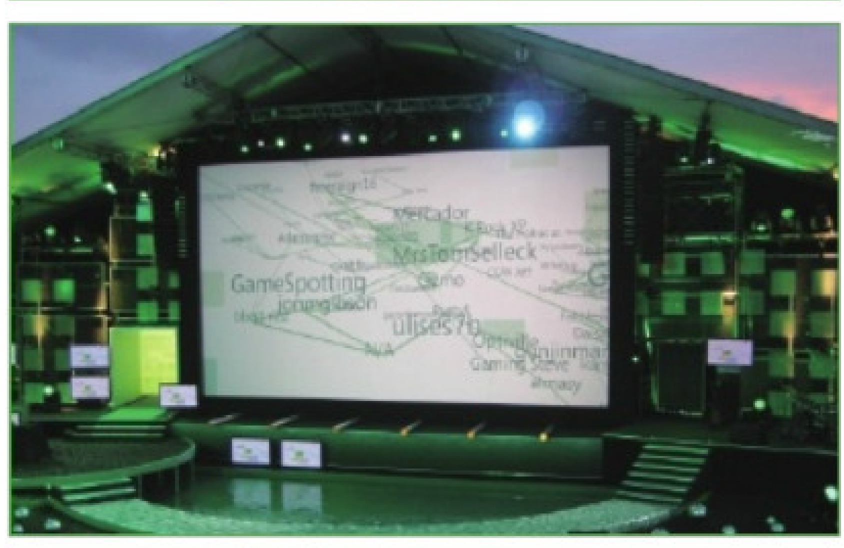
继游戏业后，又一个新兴行业等待着职业说客Lowenstein去制定属于他的“游戏规则”。

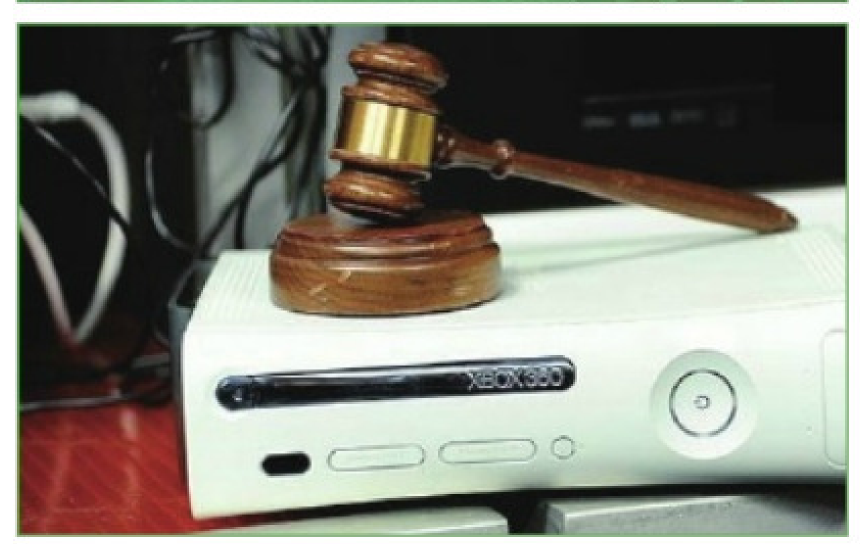
（左上图）如果不是屏幕上的PlayStation，也许大家会误认为这是奥斯卡颁奖典礼现场
（左中图）2007年的微软展台设在圣莫妮卡一家高中的宿舍内
（左下图）Lowenstein上任以来协助多家游戏公司和行业协会，处理过上百件以游戏作为被告的索赔案件，在他的游说下，其中绝大多数都没有得到上庭的机会
（右上图）展会女郎依然有，不过数量大为减少，E3已经将重心全部放在了游戏上
（右上图）E3已经是闻名世界的盛会













Ensemble Ensemble Studios **历史** 1995年～2009年 **总部** 美国得克萨斯州达拉斯

逝去的“帝国时代”

如果一个游戏系列不经历10年以上的历练，那么它也不配称之为经典。“帝国时代”系列已经有14年历史了，虽然它早已证明了自己的优秀，但面对电脑游戏网络化的时代，这个“帝国”也在考虑未来的出路了。

■策划 本刊编辑部

时间回溯到1997年，随着《命令与征服》和《魔兽争霸Ⅱ》的发布，即时战略的浪潮汹涌而至，整个游戏市场上充斥着各种即时战略类游戏。虽然《红色警戒》《横扫千军》等作品能名噪一时，但真正做到在游戏内容和影响力上能和“命令与征服”系列、“魔兽争霸”系列抗衡的却只有一款《帝国时代》，也因为它的横空出世，即时战略类游戏市场终三分天下：以“命令与征服”系列为代表的现代战争类，以“魔兽争霸”系列为代表的奇幻/架空背景类，以“帝国时代”系列为代表的史实战争类。由此，绵延十多年的即时战略游戏演义开始了。

“帝国”的诞生

作为“帝国时代”系列的首席制作人、游戏史上十大游戏制作人之一，布鲁斯·雪莱（Bruce Shelley）在中国的名气却远没有其同时代的游戏同行——席德·梅尔（Sid Meier）或比尔·罗伯（Bill Roper）高，而他接触游戏制作的故事也与那些“天才”不同，更接近于我们普通玩家的经历：与大学专业不对口的工作经历，幸遇名师，撰写攻略……

1987年，年轻的布鲁斯在Avalon Hill公司开始了自己在游戏制作领域的生涯，这份工作并不能令布鲁斯满意，不久后，他离开公司，转而加入此时还默默无闻的Microprose Software公司，在那里他遇到了足以改变他一生的人——席德·梅尔。布鲁斯作为公司新游戏的副设计师，帮助席德·梅尔完成了《文明》这一对之后游戏发展有巨大影响力的作品。一段时间后，带着制作《文明》和《铁路大亨》的成就与和席德·梅尔共处获得的灵感，布鲁斯离开了工作5年的MicroProse，但他选择了一个让人大跌眼镜的新职业——撰写游戏的攻略手册。

转眼到了1995年末，Rick Goodman和Tony Goodman两兄弟一起商量制作一个类似《文明》的战略游戏，于是他们自然而然地找到了此时在家埋头写攻略的布鲁斯，3人对这一类游戏的共同爱好令他们对未来充满了憧憬。随后3人共同成立了Ensemble Studios，并在1997年带来了他们理想中的游戏——《帝国时代》（Age of Empires），即时战略游戏从此翻开了崭新的篇章。

《帝国时代》具有当时最优秀的画面——可能技术上不是最强，但整体画面无疑是最漂亮的，漂亮到可以让人在



就算不解散，Ensemble也不会再是当初的那个Ensemble——从取消作品名单中可以看到，《光环战争》之后的一系列开发大部分都针对主机平台，要不就是继续打“光环”的名头做MMORPG。在Ensemble工作室，“帝国时代”已经成为历史。值得庆幸的是，这个系列并没有彻底成为绝唱，在Ensemble老将们组成的Robot Entertainent里它重获新生，随着《帝国时代Online》即将在8月16日问世，爱好者们终于可以继续他们的“帝国”之旅了

游戏过程中真正忘记作战，而去欣赏那些栩栩如生的人物动作——从农民采集浆果时背部隆起的曲线，到长弓手拉弓搭箭射出那颤巍巍的箭矢。相信很多玩家都记忆犹新于自己是如何惊讶地看着农民在田地里撒上种子，然后去耕种……高分辨率下细腻又沧桑的画面风格，令当时的玩家眼前一亮。

作为一个划时代的游戏大作，光有好的画面并不足以令其流芳百世，布鲁斯在《文明》中的经验成为《帝国时代》真正的精髓所在。游戏截取了人类历史的一个个时期，将时代的变迁表现为石器时代、工具时代（金石并用）、青铜时代和铁器时代的升级。这是一个很有意义的创举。很多复杂而纷乱的历史在这样简单清晰的划分下被轻松演绎。游戏还借鉴了《文明》的升级系统——随着帝国的兴起，研究各种产业科技以继续文明的发展，研究军事科技以增强帝国的势力，这些都是《文明》的理念折射到《帝国时代》中发出的点点光辉。布鲁斯在展示帝国兴盛的大生产场面的同时， 也以不同时代的兵种较量演示了文明进程的残酷。当手持石斧的土著面对重铠长枪的骑士时，那种或兴奋或悲凉的感觉都会令玩家感到一种震撼。这种在游戏之外所传达给玩家的东西，才是一位游戏制作者真正才华的展现。

《帝国时代》的巨大成功让布鲁斯名噪一时，于是Ensemble开始准备开发《帝国时代》的续作，许多业界知名的设计师在看到《帝国时代》的优良品质后都投入了进来，这其中包括id Software的Sandy Peterson以及具有17年游戏业经验的Joe Ybarra，这位EA的元老还曾在3DO公司作过产品开发方面的执行官以及副总裁，并曾是MicroProse的领导人。就连业界的大腕级人物，曾经开发《横扫千军》的克里斯·泰勒（Chirs Taylor）都被Ensemble纳入帐下，让全球所有的玩家都相信这样豪华的制作阵容将会创造出《帝国时代》新的篇章。

然而事情并没有如人们所愿，Ensemble创始两兄弟之一的Rick Goodman离开了Ensemble，自己成立了〝不锈钢铁工作室〞（Stainless Steel Studio）。由于人事上的变动和成员间的磨合，布鲁斯和Ensemble没能及时推出《帝国时代Ⅱ》，不过为了回应玩家的热烈要求，它们还是推出了资料片《帝国时代——罗马的复兴》（Age of Empires: The Rise of Rome）。

星际争霸后的“帝国时代”

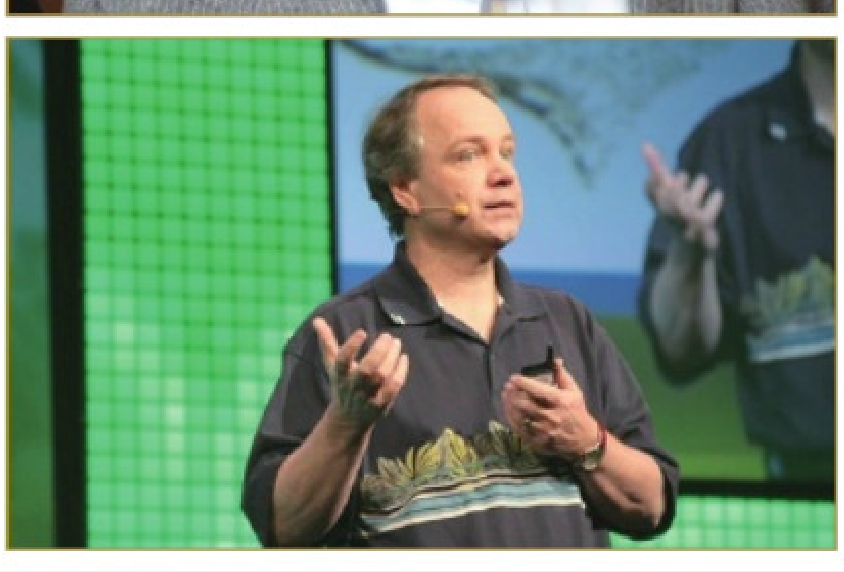
延期总能带来灾难，《帝国时代Ⅱ——帝王世纪》（Age of Empires II: The Age of Kings）的发行日一拖再拖时，《星际争霸》在1998年横空出世，与《帝国时代》当年三分即时战略游戏天下一样，《星际争霸》的爆发再次

（左上图）《文明》的开发经验给了布鲁斯很多启发
（左中图）不走“天才”路的布鲁斯是否会让你感觉更加平易近人呢?
（左下图）席德·梅尔对布鲁斯的人生轨迹影响巨大
（右上图）《帝国时代》在当时具有极为细腻的画面风格
（右下图）在1997年，面对如此棒的2D画面，你有时真的会问：这真的不是油画么











重写了RTS游戏的市场格局。从此之后，RTS游戏只分为两种：电子竞技类和游戏剧情类。

面对《星际争霸》的爆发，Ensemble始料未及，所以在《帝国时代Ⅱ》的设定上，他们走的还是当年续作的老路：更精美的画面、递进的游戏背景以及更特色的武器。在单人任务方面，《帝国时代Ⅱ》远成功于初代，从威廉·华莱士响彻云霄的自由呐喊到圣女贞德激情四溢的复国传奇，一个个凝重的历史瞬间在玩家的鼠标指点下跃然于屏幕之上。然而在那个“星际争霸”的年代，仅有这些是不够的，虽然《帝国时代Ⅱ》在E3上获奖无数，但随着互联网的普及，暴雪的Battle.net已经让即时战略游戏进入了另外一个发展阶段，慢悠悠的《帝国时代Ⅱ》似乎有点赶不上了。

为了追赶“星际争霸”的潮流，布鲁斯在《帝国时代Ⅱ》上市之初就投入了资料片《帝国时代Ⅱ——征服者》（Age of Empires II: The Conquerors）的开发，该作的定位一开始就十分明确：提高游戏的竞技性，消除《帝国时代Ⅱ》中的一些游戏Bug，突出每一个文明在战术上的特点，一切都以电子竞技为主。这一切改变都造成了《征服者》成为“帝国时代”系列迄今为止的最成功的一部作品，直到现在，还有不少爱好者网站上提供着“征服者”的联机对战服务。

“帝国时代”的中国式流行

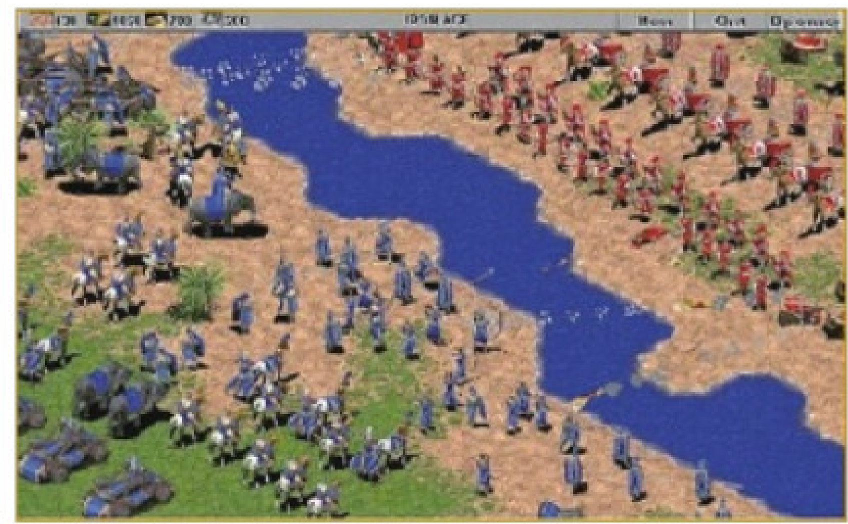
1997年下半年，《帝国时代》出现在了网吧——这个中国电脑游戏流行的重要场所，凭借让人熟悉的文明设定和相对华丽的画面，这款游戏飞快地在国内流行开来。《帝国时代》吸引的玩家不仅仅是即时战略的爱好者，也吸引了对西木的科幻和暴雪的奇幻有所排斥的玩家，成了当时国内网吧中流行度仅次于《红色警戒》的游戏。

到了2000年，中国的电脑游戏进入了家庭游戏时代，也同时进入了网络游戏时代和电子竞技时代，无论是大学寝室，还是电脑网吧，被玩家联机最多都是《星际争霸》《反恐精英》。其它类型的电脑游戏都开始慢慢退出舞台，但随着《征服者》的出现，“帝国时代”系列还是在这个“星际”“反恐”的年代取得了自己的立足之地。《征服者》和当时的所有即时战略游戏相比，在画面质量上有着巨大的优势，之前颇受争议的人物和建筑比例也得到了适当调整，各大文明也加入了属于自己的特色兵种，游戏的对战性进一步提升，加上优秀的战役编辑器产生了一大批制作战役和地图的爱好者，这些都使得“帝国时代”系列成为即时战略游戏电子竞技时的另外一个选择。

“《帝国时代》是玩家的情人，亚联是约会的咖啡



（左上图）《帝国时代Ⅱ》精致的2D画面即便在今天看来也不怎么落伍
（右上图）《帝国时代》在1997年就具有1024×768的高分辨率
（右中图）同期的《星际争霸》，分辨率只有640×480
（右下图）完整的汉化也对《帝国时代》在国内的流行有着推动作用





《帝国时代Ⅱ》的成功不仅仅表现在它的销量上，还表现在其长盛不衰的生命力上。直到2003年，WCG上《帝国时代》的地位才被其后辈《神话时代》所取代





厅。”一位资深玩家如是说。当《帝国时代》的赛事在亚联服务器上如火如荼地进行时，Peakpeng和朋友们创建了国内最成功的帝国网站“帝国时代中文网”，把几乎所有中国内地的玩家都集合起来，促进了“帝国”玩家的切磋与交流，并多次成功地组织了声势巨大的亚联全国“帝国”联赛。虽然亚联已是昨日黄花，但《帝国时代》的赛事却已如同野火一般在中国燃烧起来，Happy2000、GreatWall、ICBK、HERO、JOE、寒羽这些代表中国大陆顶尖水平的玩家，在不同的时代号令群雄、执掌帝国，在WCG上也取得了骄人的成绩。不过随着《征服者》从WCG中退出，国内的RTS游戏再次进入暴雪系的统治下，而这次是达到前所未有影响力的《魔兽争霸Ⅲ》。

“帝国”的陨落

“帝国时代”系列的大获成功让Ensemble成为业界数一数二的王牌团队，系列游戏在全球范围内共销售2000万套，获得互动艺术与科学学会的5项大奖。于是一直财大气粗、且此前作为“帝国时代”系列游戏发行商的微软在2001年5月宣布将Ensemble纳入自己旗下。Ensemble是微软收购的第五家游戏开发公司，微软要进军游戏业，布鲁斯也希望借着微软的扶持继续自己理想中游戏的开发。

与那些被EA收购的工作室不同，Ensemble在微软有较宽松的环境，可以打造自己心目中的下一款“帝国时代”续作。这款续作长达4年的开发周期创下了微软旗下游戏研发时间的记录。然而时过境迁，RTS的风向正在发生微妙的变化，Ensemble在微软的羽翼下却继续走着自己的老路。到《帝国时代Ⅲ》发售的2005年，不仅暴雪凭借《魔兽争霸Ⅲ》继续稳坐江山，它还要面对《战锤40000——战争黎明》这样的后起之秀。前者的快节奏微操概念深入人心，后者围绕“动态资源点”所产生的丰富战术也让玩家大呼过瘾，而此时的《帝国时代Ⅲ》无疑是太保守了，缓慢的游戏节奏、繁琐的操作与传统用户的休闲要求更是背道而驰，联机部分无论是爽快程度还是平衡性都无法令人满意。

此时，微软在家用主机市场自顾不暇，主攻PC市场的Ensemble并不能给微软带来多大利润。终于，在尝试着为Xbox 360开发了一作《光环战争》（Halo Wars，即时战略版的“光环”）后，微软将Ensemble解散。值得庆幸的是，这个系列并没有彻底成为绝唱，在Ensemble老将们组成的Robot Entertainent里它重获新生，随着《帝国时代Online》即将在8月16日问世，爱好者们终于可以继续他们的“帝国”之旅了，这次他们将不再面对冷冰冰的电脑玩家，而是一个个坐在屏幕后的真实对手了。P

（左上图）落伍的多人模式极大地缩短了《帝国时代Ⅲ》的寿命
（左中图）Ensemble在解散前曾制作过“光环”主题的网游，可惜没能继续下去
（左下图）《光环战争》是Ensemble最后的作品，从这部作品中可以看出工作室已经试图转型
（右上图）《帝国时代Ⅲ》具有极高的画面水准，水面波光潋滟，让人印象深刻
（右下图）《帝国时代Online》的画面明显偏向卡通，老玩家们纷纷表示不习惯





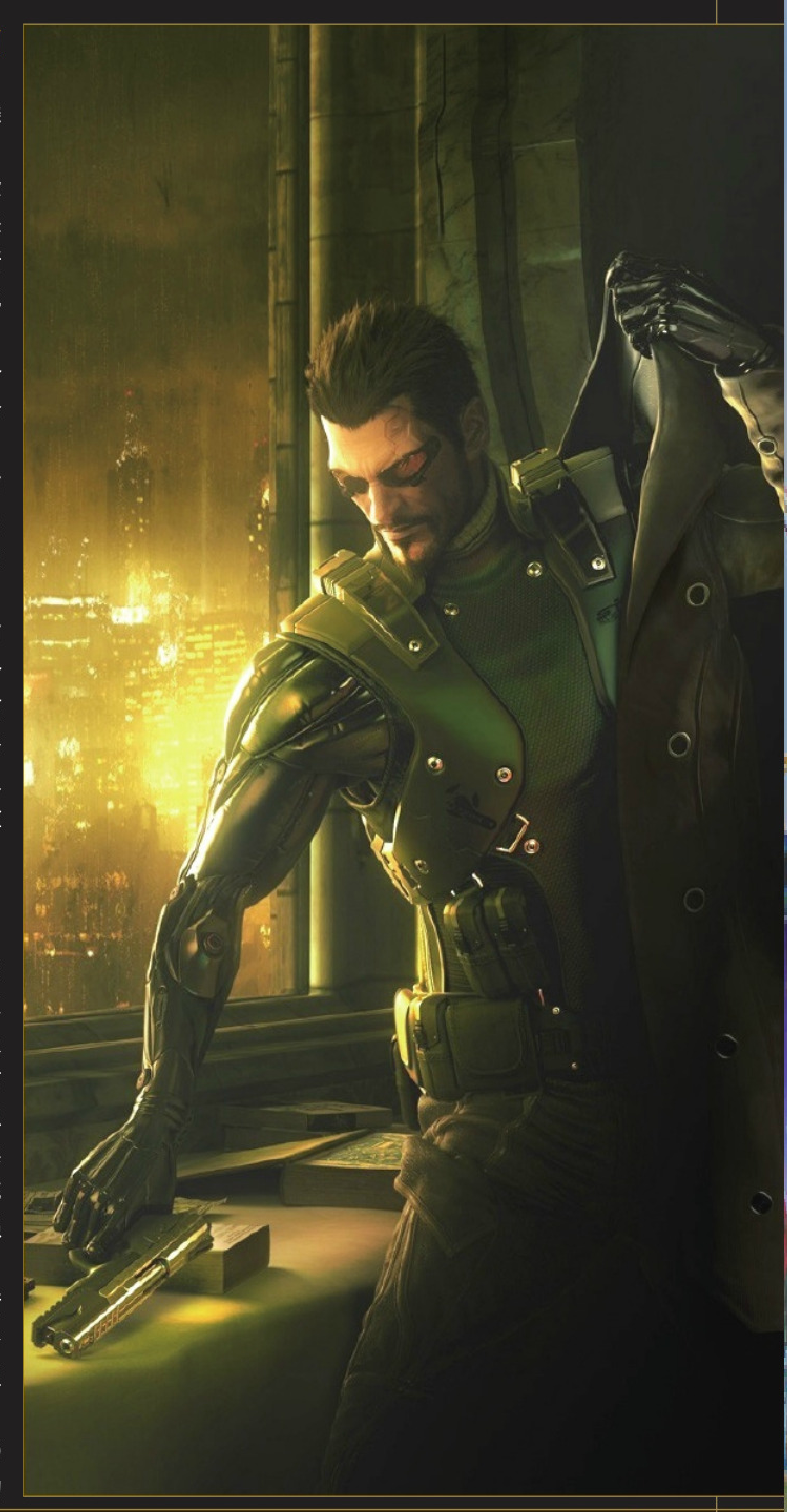




赛博朋克书写的寓言

“杀出重围”是一个已有11年历史的科幻游戏品牌，它的上一款作品《杀出重围——隐形战争》（Deus Ex: Invisible War）的推出还是2003年的事，随着离子风暴（Ion Storm）工作室的解散，人们一度认为这就是系列的绝唱。

■北京 红黑军团



现在，“杀出重围”的正统续作《杀出重围——人类革命》已经定于本月发售。由反乌托邦情结、宗教元素、科技爆炸所导致的道德争议和伦理冲突等元素书写的复杂故事，充满阴谋论与派系斗争的剧情张力……这些外在表现之下永恒不变的，是用赛博朋克方式演绎的代达罗斯（Daedalus，古希腊著名的良工巧匠，制作出了可以实现单人飞行的人造羽翼，也因此而导致了个人和家庭的悲剧）寓言。由于年代久远，对这款作品感兴趣的玩家中有相当一部分没有接触过前作，而前两款作品从未出过汉化版，也给当时的一些老玩家在理解上带来了一定的困难。

整个系列中出现过的有名字的组织就有将近50个，有台词的NPC更是上百，抛去这些纷繁复杂的线索，“杀出重围”每作中都有一个关乎全球统治权和人类进化方向的阴谋，而那些实施各自阴谋的主要派系，又与整个系列故事，乃至所有阴谋论文化的源泉——“光明会”（Illuminati）有着千丝万缕的联系。这个组织正是离子风暴为代达罗斯这一寓言形象设置的群体角色（初代中光明会使用的用于全球信息监控的人工智能也叫做Daedalus），通过赛博朋克风格的科幻冒险传奇，将代达罗斯故事变成了一个技术爆炸与人类命运关系的隐喻性寓言。搞清了光明会的历史起源及其在系列世界观中的发展，就可以理顺整个系列的背景脉络。

光明会的起源

光明会的拉丁文原称“Illuminati”意为“启迪”，它在历史中真实存在过，是于1776年6月1日由巴伐利亚地区5名自由思想家成立的启蒙运动秘密团体，创始者是日耳曼哲学家亚当·维索兹（Adam Weishaupt）。维索兹效仿14世纪基督教神秘主义派别“光照派”的模式，制定了独特的仪式、称号和等级，成员发誓严守秘密。1777年，崇尚专制的特奥多尔（Karl Theodor）成为巴伐利亚地区统治者，他下令查封包括光明会在内的所有秘密结社。这一强制举动反而增强了光明会的影响力，不仅是整个欧洲大陆，甚至连北美的新英格兰地区也出现了光明会的“粉丝”。暗地里，信徒们发明了各种各样的秘密集会仪式、口令和密码，让外人无法轻易渗透入真正的聚会核心中。在改善组织活动安全性的同时，也增加了光明会的神秘色彩。

在接下来10年的时间里，光明会的规模一度超过2000人，其成员包括了文学家歌德和哲学家海德这样声名显赫的

人物。然而这个让无数人类思想巨匠和王公贵族趋之若鹜的秘密社团，其核心领导层却在1785年巴伐利亚政府颁布《世俗法令》（Secular Edict）后被彻底摧毁，维索兹也被迫逃亡。由于光明会成员的高端精英属性和神秘色彩，日后的通俗文学和阴谋论文化中不仅仅认为这一组织至今依然存在，而且非常热衷将其描述为幕后控制世界的影子势力。

从幕后到台前

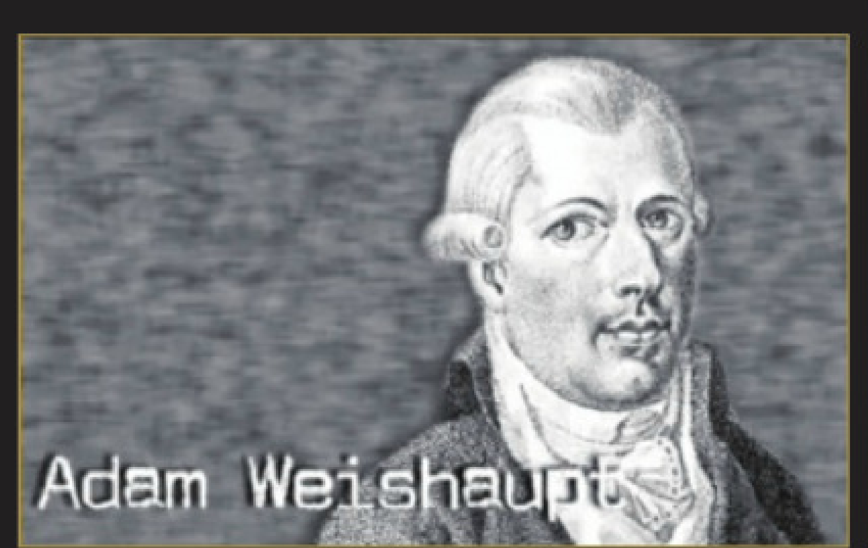
罗伯特·希尔（Robert Shea）的作品《光明会三部曲》（The Illuminatus! Trilogy）将世界大国首脑戏说成光明会的外派马仔，丹·布朗（Dan Brown）在《天使与魔鬼》（Angels & Demons）中将之描述为一个激进组织，在“杀出重围”里稍有不同——系列将光明会设定为一个低调的保守组织，它深藏不露，反对直接干预全球局势与历史进程，是用看不见的手来对世界实施控制权的全球影子政府。

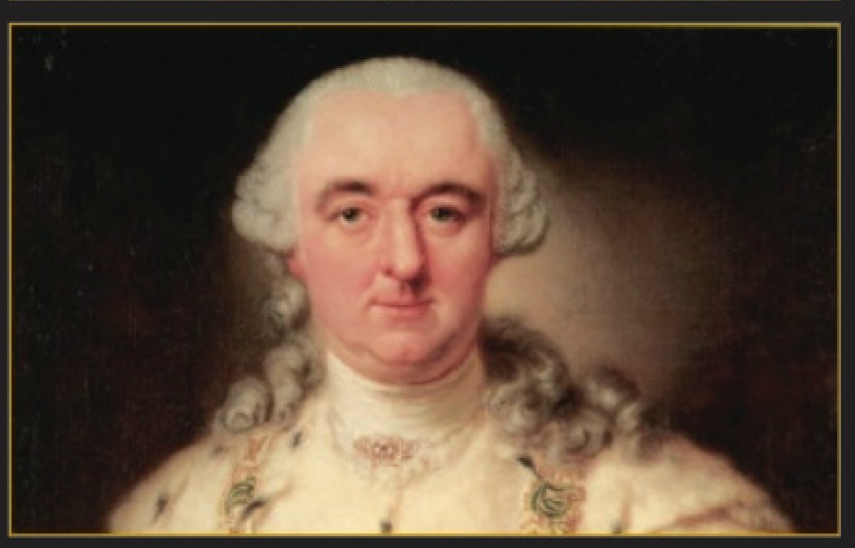
在系列故事里，由于二战后两大超级大国间进行核武军备竞赛，光明会意识到，为了维护自身对全人类命运的掌控力，必须从经济和科技两方面强化自身的影响力，为此他们组建了比尔德伯格俱乐部和“庄严12人”（Majestic-12，以下简称M12），前者是一个由欧美各国各界大人物组成的超级精英小团体，每年的6月份会定期在欧洲一个偏僻的小城举行决定世界经济走向的秘密会议。M12则是光明会授意美国总统杜鲁门，利用1947年罗斯维尔UFO事件成立的调查小组，确保美国的技术优势和垄断地位。通过适当的技术泄漏或是封锁，来平衡世界各大力量，推动人类整体发展，避免大规模战争的爆发，必要时候可以通过散布病毒和人为制造饥荒来清除有害人类“整体利益”的“垃圾人口”。

身为光明会负责科技的一个分支，M12更喜欢出现在台前，在接下来的一个多世纪里，他们逐渐成为光明会发挥全球影响力的代言人。其首脑鲍勃·佩吉（Bob Page）以慈善家的形象示人，他所拥有的佩吉工业集团涵盖了机器人、制药、生物工程和电脑软硬件设计等尖端产业。在初代故事中散布致命的灰死病毒（Grey Death），然后通过限量供应疫苗的方式为M12强化全球统治权的VersaLife公司，正是佩吉集团的一家子公司。早在2008年的时候，VersaLife就是一家有着强大影响力的生物工程企业，尽管这一领域由于一系列的伦理争议与商业丑闻而受到舆论的高度关注，然而联合国和世界卫生组织却给他们大开绿灯，这使得VersaLife在“人类革命”这个前传故事发生时的2025年（初代故事25年前）已经垄断了生物工程领域。

在新作中，主角Adam Jensen接受人体增强模块（Aug）移植后服用的一种抗排斥药物Neuropozyne（Nu-

（左上图）“光照派”是自从14世纪开始就存在的崇尚神秘主义的基督教分支，然而提到Illuminati，绝大部数人都会想到维索兹创立的“光明会”
（左中图）巴伐利亚统治者对光明会的秘密结社活动持严打态度，然而在启蒙运动蓬勃发展的时代，这一逆历史潮流而动的举动只能变向增加光明会的粉丝数量
（左下图）代达罗斯在科幻题材中的另一个功能，就是作为星际战舰的命名，图为《星际之门》中出现的同名星际巡洋舰







（右上图）本作的开场动画中再次出现了代达罗斯的意象
（右下图）威尼斯共和国雕刻家安东尼奥·卡诺瓦于1777至1779年间完成的《代达罗斯和伊卡鲁斯》雕像





Poz）就是VersaLife的专利产品。同初代和二代基于纳米科技的Aug组件不同，早期Aug是纯机械形态的人体机能强化物。在对需要替换的有机部分进行截肢、摘除后，创面会很快生长出大面积的疤痕组织，同Aug替代物发生黏粘，发生排斥反应。Nu-Poz可以将抗凝剂作用于切面，彻底阻断疤痕组织的再生。因此从根本上讲，2025年Aug之所以还没有普及的原因是因为黑市移植手术只管“装”，而不管“用”，因为他们无法克服移植手术的副作用。

在“人类革命”的早期剧情中，主角Adam Jensen需要调查数宗Nu-Poz的失窃案件，可以看出这种由VersaLife垄断的药物是相当抢手的，正是依靠这种垄断，M12将Aug移植技术牢牢控制在了自己的手中，也让旗下的另一家生物机械科技公司——Sarif工业成为了全球唯一一家能够实施Aug移植的企业。

在2007年金融危机席卷全美后，有M12背景的财阀大卫·萨利夫（David Sarif）购买了一家濒临倒闭的底特律汽车制造厂，将它改造后用于制造残障人士的机械假肢。2009年，由于中东局势恶化所导致的兵力紧缺，以及日益增多的伤残军人给国内社会和政治带来的严重“负面影响”，在M12的授意下，美国国会批准了《军事再生法案》（Recycle Military Bill），由政府出资为伤残士兵安装机械假肢。作为回报，因伤退伍老兵需要重新回到前线服役。在伊拉克战场，惊人的一幕发生了——“再生士兵”不仅拥有健全人的全部身体机能，而且在力量、敏捷方面的表现要大大超越常人，“半机械人”这一科幻形象成为了现实。国防部高级计划署随即将机械假肢的军事化运用摆上了议事日程。

2010年11月，Sarif宣布“神之眼”技术获得成功，这种球型植入装置可以将摄像头捕捉到的视频转变为生物电讯号，通过人造视觉神经将图像讯号传送到大脑，还可以加入变焦、夜视等人体本身不具备的强化功能。这一创造标志着Sarif已经从一家致力于修复人体缺陷的企业，变成了通过技术提升人体心理和生理功能极限，带领人类迈向“超人化”的上帝，他们宣称Sarif将会开启一个“更好、更快、更强、更智能”的未来。

当时的美国法律严格禁止健全人安装Aug，但这一科技对社会冲击很快就显现了出来，2020年，犹他州一名没有进行过Aug改造的健全采石工Antoine Thisdale由于3名原本是残疾人的Aug工人所带来的竞争而遭老板解雇。Thisdale成了全美首个控告美国政府，捍卫“身体支配权”的人。美国最高法院最终裁定正常人的Aug改造符合宪法对自由精神的定义，从而打开了潘多拉的魔盒。

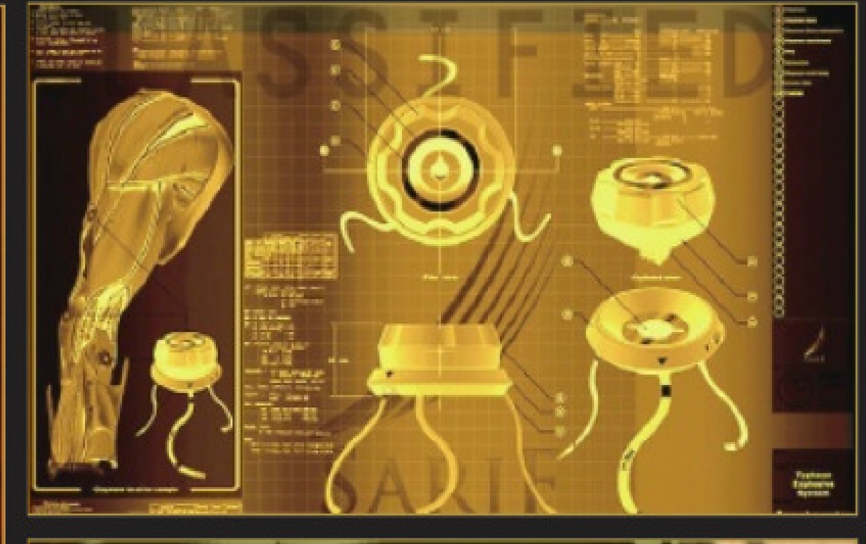


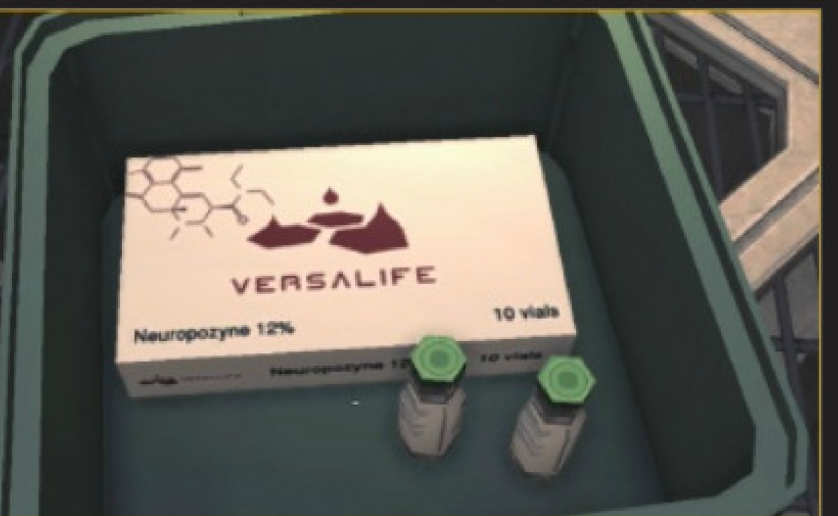


（左上图）罗斯维尔UFO调查小组确实成立过，12名成员包括科学家、CIA局长以及海陆空三军头目等实权派人物。看到这儿，为什么我想起了“合金装备”里的“爱国者”……

（左下图）《天使与魔鬼》中的光明会被描述成一个恐怖集团







（右上图）2025年发生在国会山附近的大规模抗议活动，美国公众大有“不Aug，毋宁死”的气势

（右中图）Sarif从五角大楼接到了大量订单，不仅仅是为伤残军人安装假肢，还有威力强悍的Aug武器系统，图为可以360度范围清楚周围一切有生力量的“台风爆炸系统”

（右下图）用于抑制机械Aug移植后排斥反应的Nu-Poz药剂——Adam有事没事都要嗑上几瓶

抢班夺权

在制造业的“山寨”能力空前强大的今天，M12当然知道自己的新技术在刚刚推出就可能会被复制得泛滥成灾。他们的精明就在于给自己的科技产品装上“后门”，然后再牢牢把握“补丁”的控制权。凭借“灰色病毒和安布罗西亚（Ambrosia）疫苗”控制了全人类的生杀大权，通过“Aug和Nu-Poz”掌握了“成为神的力量”。

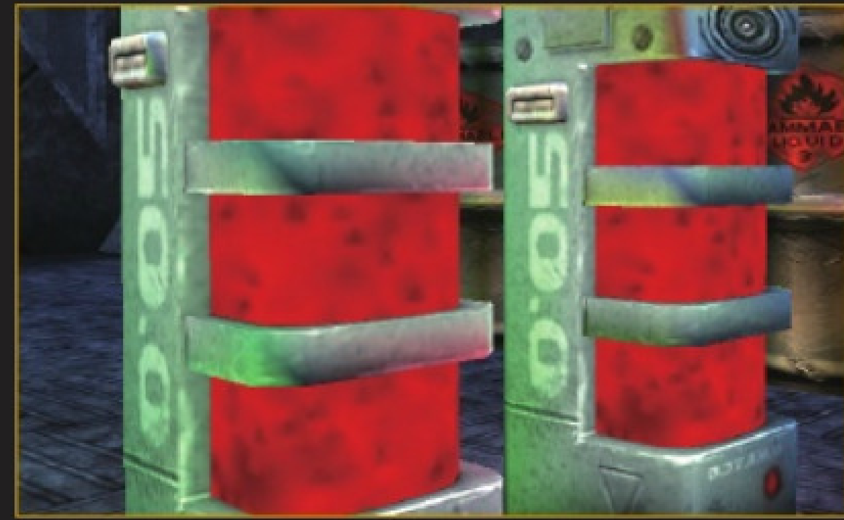
2030年，美国太平洋沿岸爆发一系列地震和海啸灾难，使旧金山、洛杉矶等大都市损失惨重，整个西海岸的经济濒临崩溃，合众国的基石已经动摇。光明会选择了静观其变，任由美利坚滑向崩溃边缘，然后再以联合国为幌子收拾残局，迫使世界第一超级大国接受以联合国为核心的世界政府。总部位于内华达沙漠51区的M12表面上坚决贯彻光明会高层的“文件精神”，暗中却以资金和科技资源来帮助美国政府渡过这场浩劫，同时抓紧对其国家机器进行渗透，将包括紧急事态管理局（FEMA）在内的联邦机构全部置于自己的控制之下，一举成为了这个国家实质意义上的统治者。

到了2035年的时候，M12已经将光明会的政治、财政、军事和宗教四大权力分支全部攥在了手心。他们马不停蹄地将接下来的两大计划付诸实施：通过纳米机器人（Nanites）制造基于纳米技术的下一代Aug，创造完美的全球通讯监控和管理系统；借助泄漏非法技术和病毒传播，造成全球范围内动荡不安的局面，再利用联合国的名义成立国际反恐联盟（UNATCO），从而从“软”“硬”两方面抓紧对别国的干涉与控制。M12同身为“太上皇”的光明会高层的冲突越来越大，爆发只是时间问题。

给自己和儿子创造翅膀，实现飞天之梦的古希腊能工巧匠代达罗斯，其悲剧在授予伊卡鲁斯（Icarus，代达罗斯之子）翅膀的那一刻起就已经注定了。代达罗斯不仅是“杀出重围”系列，也是以技术反思为代表的科幻题材作品中频繁出现的一个意象，他象征着人类对自身不能操控的科技力量的悲观判断。正如无数科幻小说研究者所论证的那样，代达罗斯寓言才是西方科幻小说核心价值的鼻祖。当人们不再敬畏自然法则，而是按照自身的主观意愿去创造拥有无穷能力的“我”，这种“愚蠢而无知”的摹仿最终会让技术在欲望作用下异化为毁灭别人，也毁灭自己的工具。

在前两代游戏里，主角JC Denton和自己25年后的克隆体Alex D都在面对各个派系提供的人类危机解决方案时纠结万分，然而无论他们如何选择，都无法避免现代文明一步步滑向死亡线，直到让幸存者们在灰飞烟灭中品尝技术滥用的苦果。或许从中我们可以猜测《人类革命》的最终结局。P

（左上图）一代中用于存储灰死病毒的培养皿，这种基于纳米技术的病毒让人类自近代以来激烈的医学知识彻底失效，唯有M12手中有解药
（左中图）代达罗斯和伊卡鲁斯在初代中分别是被边缘化的光明会同风头正劲的M12所使用的AI，它们最终合并为了拥有自我意识的全新人工智能海留斯（Helios，希腊神话中的太阳神）
（左下图）连阿宅都考虑到了——电脑辅助社交技能强化模块（C.A.S.I.E.）可以帮助你哟！
（右下图）正在测试中的台风系统







Sarif工业公司的接待大厅，全息广告影像中的“Limb”，是Sarif下辖的一个连锁移植诊所，在健全人Aug被美国高院裁定合法之后，Limb就像快餐店一样开得全球到处都是









■河南 耿璐

为什么要玩这款游戏?

当你安装完这款在IGN上评分为9.0（Amazing）的游戏，摩拳擦掌地进入界面，然后看到像素低到像马赛克一样的人物时，千万要撑住啊！这款由Josh Nuernberger花了3年时间独自制作完成并由独立发行商Wadjet Eye Games发行的游戏，可谓吸纳了AVG精髓中的精髓，绝对值得一玩。

剧情设计上，“双子座”一词有双关意义，既与游戏背景有关，也指其中的双主角设计。通篇游戏绝没有让你在各场景间晃悠的无聊桥段，悬念交织的情节让你不忍释手，出乎意料的结局让你失声叹息，远比一场电影来得精彩。游戏操作上，制作者资深的AVG功底显露无遗，许多操作设计吸纳了经典的AVG元素，搭配射击等动作元素，带来了紧张刺激的体验。最值得一提的是，游戏的世界观设定取自科幻流派中的赛博朋克，独特的风格、奇异的构思，缜密的情节和厚重的内涵，响彻双子座星系的悲歌，等待你的体验。

精品	总评 8.5	大众软件游戏分级 POPSOFT 普通级
制作	Independent	
发行	Wadjet Eye Games	
类型	冒险解谜	
语种	英文	
游戏性	Gameplay	9.2
上手精通	Difficulty	8.6
画面	Graphics	7.0
音效	Sound	8.4
创新	Creativity	8.6
剧情	Story	9.2

战争，战争永不改变。

罗马人为夺取财富和奴隶让鲜血洒满了地中海沿岸，西班牙人凭借对黄金和疆土的欲望建起了一个帝国，希特勒把满目疮痍的德国塑造成了一支可怕的力量，战争永不改变。因为这是人性道路的必然结局。即使到了二十二世纪也是如此，人人都向往更高级的科技、更多的财富和权利，正是这种永不枯竭的执著，一边促进了文明的诞生，一边也把所有人驱赶进不断加剧直至毁灭的冲突之中。

战争、战争永不改变，这是人的骨骼和血液中永远不灭的轮回，一代代传递下去，战争始终与人类同在。

战争的悲歌，在双子座星系（Gemini System）鸣唱了十二年后终于逐渐平静；从双子座星系有人类居住的二百多颗小行星上集结起来的反政府组织中，最后只有极少数人得以活命，他们或被逮捕，或被驱逐。伯约库登公司（Boryokudan）这个从劳动

力买卖租赁、星际治安、能源买卖和罪犯改造生意起家的辛迪加黑金企业，正式实现了对整个星系实质上的控制——二十年前，这只是由一群小混混建立起来的黑道背景小企业，由于其大胆投资介入最初的星系探索和小行星开发工程，开始对各星球上的资源迅速采集和占为己有，其后做起了星系移民的垄断生意，现在则是政府背后的操纵者，从资源、劳动力、星际运输和星际治安各方面接管了这个曾号称最具独创和开发精神的移民星系——双子座，并且将星系内的所有合法公民以治安维护之名置于自己的监视系统之下。同时，伯约库登暗地里操纵的强效致幻剂（Juice）生产贩卖也从未停止，各个星球的街角随处可见浑噩呆滞的人们，最后他们因为付不起吸食致幻剂的钱而不得不廉价将自己的劳动力甚至身体、器官出卖给伯约库登庇护下的黑社会组织——让平民麻木地沉溺下去，这便是统治他们最有效最省钱的方法了。

亚泽瑞

亚泽瑞（Azriel Odin）终于踏上了双子星系4号殖民区（Colony 4）的中心小行星巴瑞克（Colony of Barracus）。他站在一个不起眼的街角，仰视着广场边的伯约库登公司办公楼（图1）。然后他抬头看着这颗双子座



星系东南角的殖民小行星的天空，透过人造气盖的上方，可以隐约看到天外星云的一角，厚厚的云层缝隙中，透出诡异的艳丽的亮紫光线，但这颗星球上的其他人并没有心情仰望天空；由于人造气盖与大气的电解作用，巴瑞克行星上总是下着淅淅沥沥让人绝望的雨，人群匆匆地在雨中穿行。亚泽瑞狠狠吸了几口这种潮湿中带着霉味的空气。虽然自己几年前曾在这儿执行过任务，但这天空，这味道仍像第一次接触那样陌生。

他扔下烟头，看看手表，从口袋中取出通讯器，拨通了等在星际港口飞船上的搭档凯恩的号码，急性子的凯恩肯定等得不耐烦了（图2）。



“嘿，我说伙计，都一个钟头了，你的老朋友——是叫马修的？他还没出现？我们现在属于非法入境，你动作可得快点！你那搭档怎么搞的？”

“奇怪……我们的确是约在这儿，不知道出了什么变故，凯恩，我不能空手而归，再给我点时间，我打探下情况再说。”

“反正你得小心，你可是被通缉的伯约库登的‘叛逃者’，虽然你说你那老朋友也脱离了伯约库登，但世事难料，你们有足足五年没有见面，谁知他会不会变……”

“不会的！我们曾是同生共死的战友，我相信他！再说，他化名马修呆在这颗星球是因为需要找这儿的一位游医给他妻子看病，他在这儿也租有住所，他不可能骗我的。”

马修（Matthius Howard）……你不会变的！亚泽瑞在心中默念，当他从这个昔日的搭档那儿辗转得到消息，自己的弟弟在这颗星球上被伯约库登公司指使的地下组织拘禁；他立刻拉上搭档凯恩，不顾生死地回到这颗星球，只是为了赴与马修的约会，因为他相信马修会全力营救出自己的弟弟。当年和马修一起作战杀敌的记忆还那么清晰，自己心中对他的那份信任仿佛就是与生俱来般毋庸置疑。难道马修真的遇到了什么事？

雨丝毫没有停下来的意思，反而越下越大。亚泽瑞扭头离开了他与马修



约定的地点，走向了巴瑞克的中心街区——不管在他面前的是陷阱还是机遇，为了弟弟，他没有选择（图3）。

斑驳阴森的街道，昏暗的光影，街角随处可见表情麻木呆滞的流浪汉，永远都处于夜晚中的星球；亚泽瑞突然发现路边一家杂货店的老板在柜台边好奇地看着自己，看起来如此清醒又正常的人真是难得一见：

“你好。我想找你打听点事情。”

“你好。你是生面孔呢。其实这颗星球实在很小，小到所有不吸食致幻剂正常生活的人我基本上都见过呢。有事你可以去找伯约库登公司。他们的监视系统和特工——他们什么事情都知道。”

“实际上……我不能去找他们。我想找个人。他们一家人都住在巴瑞克。”

“不能找他们……那我可以理解为你不是和他们一伙的吗？”

“……”

“既然如此，你为什么不在终端机上找找线索呢？只要是巴瑞克的合法居民，公民数据库里都有记录。”

“这么说吧……我如果在这儿使用公民卡登陆终端机，那无异于自投罗网。”

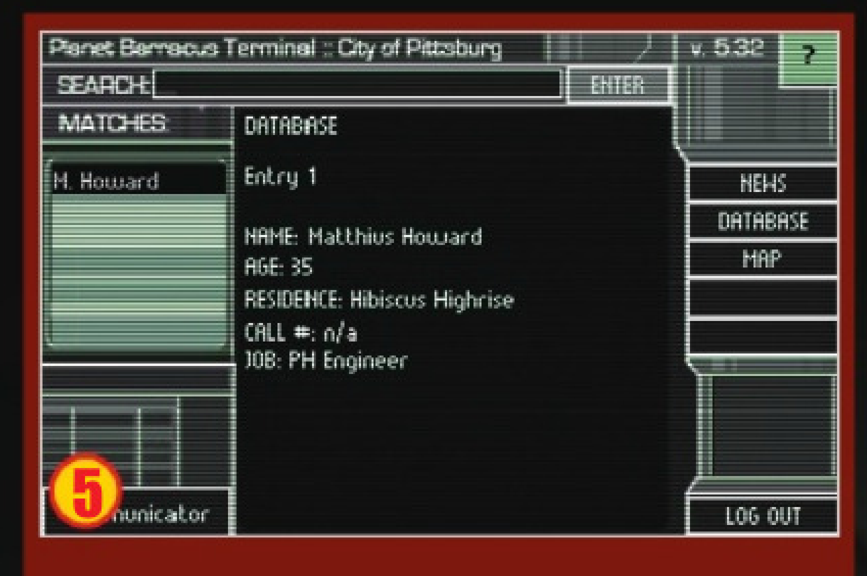
“我想我明白了……凡是与伯约库登对立的人，都是我的朋友。我可以把我的公民卡借你一用。”（图4）



1.右击对象可以选择相应的操作。点击终端机（Terminal）在上面使用手型图标提示使用它，接触不良；再选择脚型图标踹它，提示需要插入公民卡。往右边走点击杂货店老板，选择嘴形图标与他对话，随意选择选项，得到公民卡。

2.往左边回到大楼边，点击终端机，选择使用公民卡（Card），进入系统后，可以先从左下角打开通讯器（Communicator），打开姓名选项，找到马修（Matthius Howard），点击并拖拽名字到系统上方查询框里，按下回车便可开始搜索信息（图5）。

3.查询得知马修的住所在西比克



大楼（Hibiscus Highrise），将名称输入查询框，找到地址（4390 Brookview Avenue）；点击右边的地图（Map）选项得知地址就在往东两个街区。

4.往东走，将公民卡还给老板后，继续往东走直到看到门口标着4390的建筑物，进入和前台接待员对话，随意选择选项但是无法进入。

5.打开通讯器与凯恩对话，然后点击拿到前台上放着的联系卡（Business Cards）得到号码，再次与凯恩对话告知号码，凯恩与前台联系得知马修住在4E房间（Room 4E）。

布鲁克维大街4390号……距离伯约库登的办公地点这么近，看样子老伙计深知越是危险的地方越是安全的道理。亚泽瑞谢过杂货店老板后，拉高衣领，蹚着雨水往马修所住的大楼走去，他瞥过街角屋边随处可见的带着磨边礼帽，西装革履的身影，这些伯约库登的特工用警惕的眼神打量着面前的每一个人，无处不在、唯命是从的他们就像这颗星球上庸庸碌碌的工蜂，心甘情愿地抛却自我的独立意识，为伯约库登这个双子座星系最大的蜂巢服务（图6）。

终于找到了西比克大楼，亚泽瑞走进这栋装潢明亮现代的大楼的大厅，





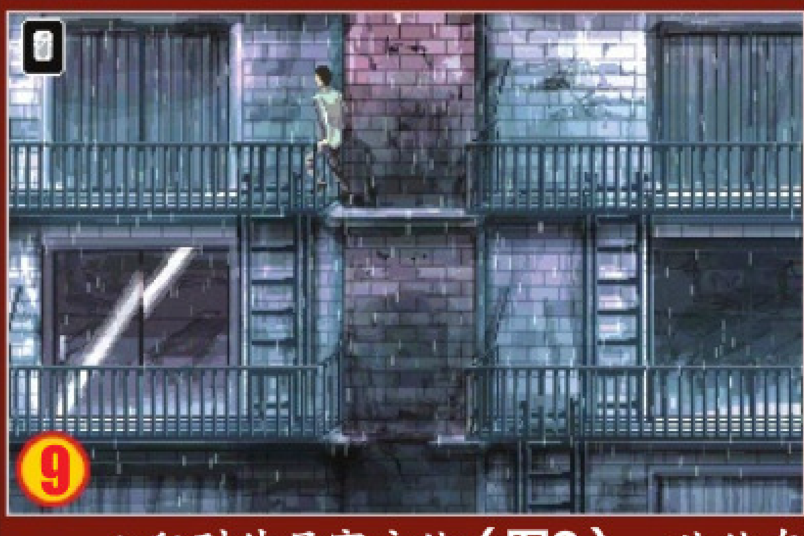
耳边播放着悠扬的钢琴曲，一切看起来似乎与外面阴暗潮湿肮脏的环境截然相反，显然是中产阶级们的住所。他让凯恩骗过了势利多疑的接待员，镇定自若地走上4楼，来到了马修的住所门前（图7）。

无论他怎么敲门，始终无人应答，不止如此，整栋建筑都没见一个人影，一切寂静得不同寻常。亚泽瑞按捺不住了，他想既然已经找到住所，自己唯有不顾一切先进门看个究竟再说。

1.点击电梯选择手型图标可以进入电梯，同样操作右侧的面板选择4楼，到达四楼最里间就是4E房间，敲门无人应答。

2.后退找到4C房间，点击房门在物品中选择开锁器（Lock Pick）撬开房门，进入房间发现阳台窗户被一根棍子（Stick）卡住，点击取得棍子打开阳台窗户（图8）。

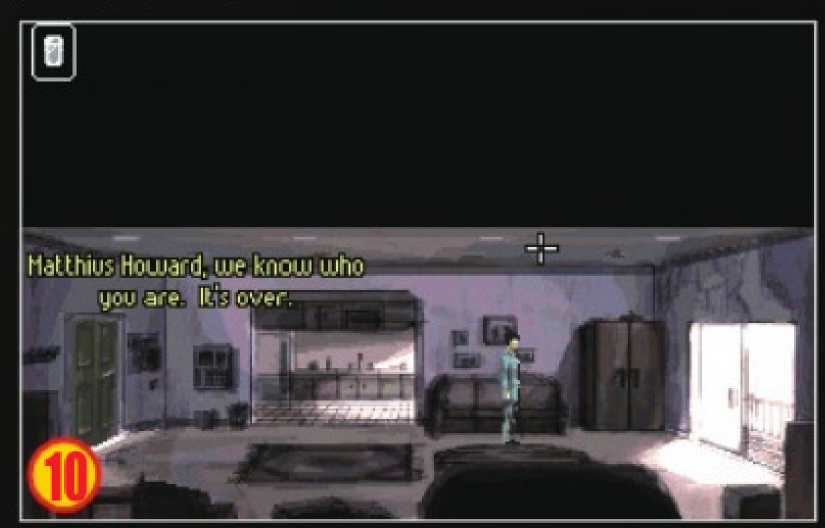




3.爬到外层窗户处（图9），此处在楼梯（Ladder）和栏杆（Railing）上选择手型图标可以爬过去，爬到左边房间处提示说窗户锁了，点击窗户使用棍子，再在棍子上使用脚型图标踹破玻璃，再点击窗户开锁。

4.开锁后进入房间，开始自动保存进度。走到左侧检查门边的控制板（Console）时触发情节，特工开始在门外敲门准备破门而入，此时必须尽快原路返回右侧的4C房间，否则会被追上击毙，并重新读取进度。注意走到楼梯和栏杆的边缘再选择使用手型图标才能成功爬过去。

知道一向谨慎的马修的房门肯定没那么容易弄开，亚泽瑞从隔壁阳台爬上了马修家的阳台，费了不少劲弄破了双层玻璃才得以进入马修的房间。一切装潢家具和邻居家一模一样，没有一件多余的东西——这也是政府的规定，一切不必要的审美需求都是浪费资源。他环顾这间装潢精致但却冷冰冰的屋子，突然发现一个隐蔽在门后的控制操作板，这可是邻居家没有的东西，看来马修正是通过这个和身处星系外的自己联系的。正当亚泽瑞走近操作板想看个究竟时，门外突然传来一阵粗暴急促的敲门声（图10）。



“马修·霍华德！开门！快点！我们知道你在里面！立刻开门！不要逼我们动手！”

是伯约库登的人？！果然是马修遇到麻烦了！敲门声越来越急，嘈杂的人声中已经有人在踹门，亚泽瑞不动声色地退出房间，迅速翻过阳台外的护窗爬回了邻居的房间，当他若无其事地打开隔壁的房门时，正好撞见三个气势汹汹的特工举着手枪匆匆而过（图11）。就在此时，凯恩的联络也过来了。



“亚泽瑞，我通过入侵监控系统看到伯约库登的人往西比克大楼集中了！你得小心！”

“是的，我刚从他们眼皮下溜走，看样子我的老朋友遇到麻烦了。凯恩，你在系统内帮我查查马修的号码吧，虽然这时候他的通讯器不一定开启，但我得试试。”

“有了！我查到了他使用过的一个后门通讯线路，你试试这个吧，1015023。”

亚泽瑞立即拨通了这个线路，长长的寂静后，终于传来线路接通的沙沙声：

“是谁？”

“马修？！是我，亚泽瑞！”

“啊……是亚泽瑞……你怎么弄到我的号码的？”

“马修，到底发生了什么事？我在我们约好的地点等了你很久！你是不是遇到麻烦了？”

“……我现在没有时间了，我得尽快离开巴瑞克，他们马上就会找到我的！”

“你在哪？我去找你！你知道我弟弟他……你是我在这个星球上唯一可以信任的人了！”

“你弟弟的事我很遗憾……唉……好吧！我想我还是有线索可以帮你的。还记得十年前，我们在这儿执行任务时使用的临时总部温切斯特大厦吗？十分钟内你赶到那儿，我等你，只有十分钟。”

故事说到这儿，让我们暂时先离开巴瑞克，飞去双子星系末端遥远时空中的另一颗小行星；一颗在所有公开发行的星际地图和导航系统中都不会出现的小行星；它在伯约库登的系统内部代号是“7号中心”（Center 7）（图12）。在这颗星球的地下建筑的中心，一个巨大而空旷的实验室中，一群穿着白大褂的人





正围着一个半躺型的手术台和一堆线缆忙碌，他们的表情和他们的语气一样，冷冰冰仿佛一片虚空（图13）。

“各项生理指标稳定。”

“记忆重构程序60秒后运行。”

“再次确定记忆分区，一定要确保将这次脱逃的记忆全部消除，但要保留人格意识、社会认知和原有技能。你们两个千万别出差错，一旦保留了一点印象他都能再度逃脱的。不过也要特别小心，如果把基本认知和技能抹除了他也等于是个废物。还有，记得加入特设的恢复程序。”

“我最近做的研究部分支持一个观点，即使我们从记忆区中将脱逃部分消除，他仍能在意识区保留一部分，是不是因为如此他才一次次地逃跑？”

“不管怎样，这家伙真是会找麻烦，枉费我训练了那么久，现在又要延迟进度了。”

“分区设定确认完毕，记忆重构程序启动。”

“δ6号（Delta-Six），你永远也无法逃脱我。好了，和你上一个人生的记忆说再见吧。”

δ6号（查理）

δ6号从一片昏沉中苏醒，开始有了一点朦胧的感觉，但他仍然无法回忆起自己在哪，在干什么。身边是一片仿佛深海般寂静的黑暗，空气沉浊如铅，时空好像已经凝滞。在这片让人窒息、仿佛已是永恒的死寂中，突然从另一个空间传来说话声：

“每次都叫我负责把这鬼东西拖出改造室，这都是第几次了？我真受够了。”

“他有编号，别叫他鬼东西。他脱逃2次了。”

“随你怎么说。赶紧完事了走人吧，我可要先走了。”

“……δ6号，我知道你还会继续脱逃的。祝你好远。”

随着被人从担架上搬到硬邦邦的金属地面上，查理的感官才渐渐恢复过来，身边寂静下来后，他睁开眼，突然亮起的灯光又让他马上闭上了眼睛，从房间上方某处的广播里，传来一个人的声音（图14）。



“δ6号，你醒了吧。我是长官（Director），在这儿，我主宰你们的生存。如果你清醒了，请回答到。”

“……”

“我知道你清醒了，我能清楚地看到你张开了眼睛，还有你的眼神。δ6号，请回答到。”

“……到。”

“很好。看样子你已经恢复正常机能了。我真的很不愿再次重复这样的对话，重复训练的课程，为了训练你一个人完成课程，我得多花好几倍的精力，你真是个失败的作品……我真的烦透了你明知做不到，还是要一次又一次地逃……算了，现在你也不会明白我在说什么。好了，站起来，打开舱门进入训练室，我们重新开始吧。”

δ6号从地上爬起，站了起来。他的脑子告诉自己，这里是罪犯再造基地，他们在这儿学习重新做人，学习各种有用的技能，然后离开这儿作为一个新的有用的人回到社会，过新的生活，不过，他却记不清自己是何时来的，自己之前犯了何种罪行，自己如何被送来的……这些不需要他知晓的记忆，都在脑海里被掩藏了起来。很快，广播里那透着造物主意味的声音又开始说话了：

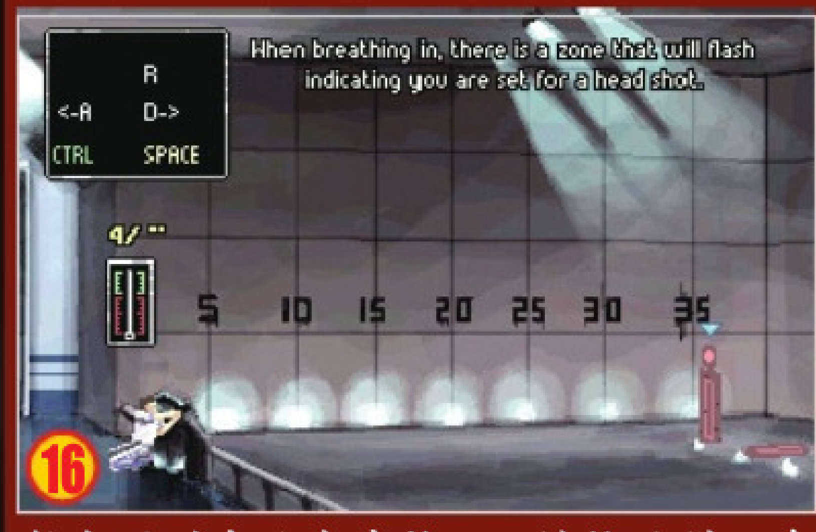
“脑子有些混乱吧？这很正常，想也没用，别浪费时间了，接受现实和已经有的记忆就行了，这儿可不是让你思索的地方。根据你的生理和认知特点，我们训练你攻击和射击的技巧，每天你得好好完成训练课程才有饭吃，完成了所有训练并通过测试，你就可以离开这儿了。任何其他的想法都是徒劳，我说过，我是这儿的主宰，你乖乖完成课程，我也完成我的训练任务，然后让我送你离开，你不觉得这很完美吗？好了，让我们开始第一课吧。”（图15）



1.剧情场景结束后，点击广播并选择嘴形图标说话；对话结束后，点击拿到右

边训练台（Pedestal）上的枪（Gun）。

2.进入射击训练场景，这一阶段是按A键和D键控制进入和退出射击状态，按空格键射击，射击前按住CTRL可瞄准要害，当指针往上移动到绿色区域时表示已瞄准，此时射击可以加大攻击性（图16）。等目标的射击结束时再开始



16

射击否则自己会中枪，R键换子弹，在后面的实际战斗中子弹是有限的，要利用对手离开掩体射击前的时机攻击提高命中率，可以在游戏的菜单选项中选择战斗的难度。

3.训练结束后，在左侧墙角机器上取得餐票（Meal Tickets），离开房间与吉赛尔（Giselle）对话后一直往左直到到达电梯口，在电梯按钮上使用手型图标发现电梯故障。

4.来到左墙角的箱子边上（图17），点击箱子与它互动，A和D键左



17

右移动，W爬上箱子，S离开箱子；将箱子移动到右侧天花板上垂下来的电线下方，点击插上插头，坐电梯到4楼食堂（4th Floor Mess Hall）。

5.到食堂后在最后一张有一个女孩的桌子上使用脚型图标坐下，与她对话后离开，回到宿舍（2nd floor），在D-6房间右侧门边的扫描仪上使用眼睛图标，门会打开。

也许是意识设定中这些射击的技能被很好地保留了下来，δ6号很轻松就完成了他的第一课，他机械地服从“长官”的话，在墙角的机器上取下一小张餐券，走向餐厅去开始他的第一顿饭。穿过一扇又一扇全金属的自动门，这里没有天空，见不到任何工作人员，只有头顶和墙角到处闪烁着红光的摄像头和传播声音指令的广播，这栋大部分建材都使用金属的建筑让人感到不寒而栗，阴暗的电梯仿佛一直通往地底（图18）。


18

现在应该去吃饭，然后去自己的宿舍睡觉。他的脑海仍然一片混沌，不知所措的他只能服从指令。

“嘿！查理！”身边传来一声被刻意压低的呼唤声，δ6号并未在意，却发现身边女孩的视线全在自己身上（图19），她有着细长的眉毛和妩媚高挑的眼角，眼波中却是惶然和忧郁的深潭；



19

“查理？你叫我？我是……δ6号。”

“不，你是查理，这是你给自己起的名字……天哪，你真的被……你什么都不记得了，是么？”

“……”

“我是ε5号（Epsilon Five），从我来这儿起，你就一直照顾我，上次脱逃前，你说为了摸清最后的管道地图，你很可能会再被抓住一次，但下一次你就可以带着我逃掉了，你就是这么说的，你忘了吗？”

“我……我不知道。”

“唉，说什么都没用，你什么都不记得了……但是，查理，你一定要相信我！一直以来都是你在照顾我，现在轮到我照顾你了！相信我，你一定不能完成你最后的测试，记住了，不管长官他们怎么说，一定不能完成！明天……明天我们在训练室门口见吧，然后一起来食堂一起吃饭，就像我们以前那样……”

查理茫然地看着ε5号的背影，他也站起身来，回到了自己窄小阴暗的宿舍（图20）。一排排如笼子般整齐的房间里，管理终端机械的女声传来：“今

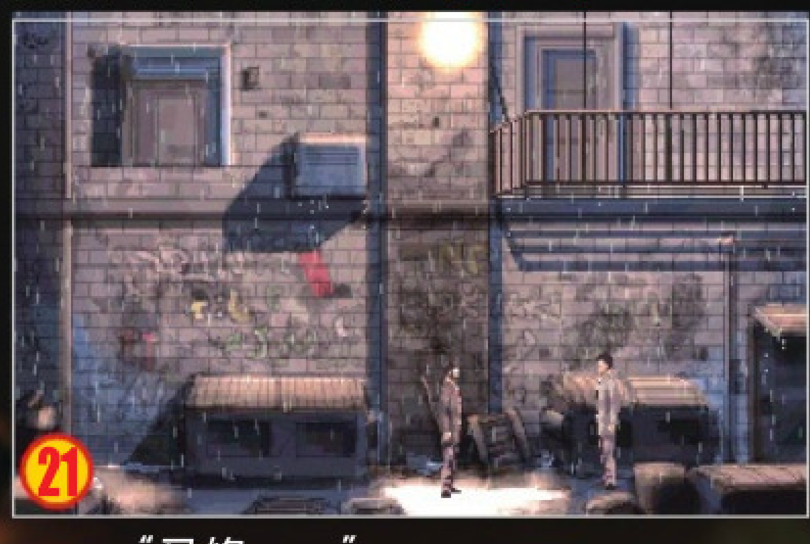


20

日训练课程，完成。在最终测试前，你还有3节训练课程需要完成。现在熄灯。”他蜷曲在这小小的囚室，在周围人和监视器的注视下入睡。

亚泽瑞

亚泽瑞抹掉脸上的雨水，看清了眼前昏黄灯光下的人影（图21）。


21

“马修……”

“亚泽瑞……别这样看我，这会让我更难过。你弟弟……真的很抱歉，得到消息后我马上和你联系，但你那时碰巧在穿越磁暴区，信号延迟了八小时才到达；伯约库登开始清理这一区域的时候，我不得不让伊莎贝拉（Isabel）和孩子们提前转移，等把他们送走后再赶回来，你弟弟他们就被送上了安保飞船！谁也想不到这次他们这么快！”

“你知道那班飞船的目的地吗？”

“关于这个……”

就在马修稍稍犹豫之际，亚泽瑞突然感到空气中异样的气氛，他侧耳听到特工们在雨中匆匆的脚步传来；“他们来了！快走！马修！”亚泽瑞立刻拔枪，那边特工的子弹已经飞了过来（图22）。



22

1.进入战斗场景后，左上角有操作提示，子弹有限，必须准确命中。建议在敌人射击结束后开始准备，几秒后按下CTRL瞄准头部，在瞄准图标进入绿色区域、敌人准备射击之前按空格开枪，击中敌人要害使他一枪毙命。

2.打死敌人后退出场景，与凯恩对话得知要回西比克大楼的顶层天台与他回合。与墙右侧的箱子互动将它移动到左侧；这时点击马修，再点击左侧的箱子让他爬上去（Use Matthius On Box）。然后同样方式让他通过箱子左上方管道（Pipe）翻墙过去（**图23**），自己也用同样的方式翻墙过去。



3.对话结束后发现门锁了，在门锁（Lock）上使用手枪（Pistol）打坏锁，使用手型图标打开门，往右走，剧情显示特工也开始追击主角；如果未能顺利逃走会遇上特工被打死。来到遇到杂货店老板的门前，进入上方的小巷（back alley），继续向右走（**图24**），避开特工；再往右穿过两个场景，来到西比克大楼门前（**图25**）。



4.对话后进入大楼，大厅有特工把守，选择谁先通过都可以；当敌人转身向右走，并即将走到柱子处时，点击右侧楼梯间的门快速通过（**图26**），两人都通过后打开楼梯间的门进入，上到2楼处听到人声，打开二楼的楼梯间门并走进去，从走廊另一侧搭电梯上6楼顶层（6th Floor）。





5.出电梯后发现特工追上来，注意此时只有八颗子弹，用同样的方法再度击毙敌人，尽量瞄准后射击要害提高命中率。

6.击毙敌人后进入楼梯间，先点击门把它关上，再点击门上的锁反锁上门（**图27**），上台阶后发现顶楼门锁着，与马修对话选择让他推门（Push Against It），再在门上使用脚型图标将门踹开。进入顶楼天台与凯恩回合。

几枪交火后，两人迅速从墙角翻了过去，亚泽瑞找了个临时掩体，在特工们的子弹中终于与凯恩联系上了：“伙计，现在我们很不妙，你赶快来接应吧。最好快点，我的弹匣不多了。”

“我知道了。根据探测结果，我可以降落的最近地点就在你搭档住的西比克大楼顶层，我可以在5分钟内到那儿，在我到达前你可别死啊伙计！”

亚泽瑞收线后拉着马修就往西比克大楼撤，也许是敌人没想到他们还会回来已经被搜查过的地点，两人穿行在巴瑞克潮湿混乱的小巷中，很快就回到了西比克大楼的后门（图28），大楼的大厅仍然有被安排监视的特工。



“得了，亚泽瑞，别慌慌张张地拉着我跑了，把枪给我，让我干掉他们！他们只有几个人！”

“不行，马修，我只剩一个弹匣了，不能在这时冒险。不过……上次那场任务过后，你不是已经发誓不再用枪夺人性命了吗？”

“我……那好吧，你说怎么办？”

“他们只是在执行监视，想不到我们会回来，我们从楼梯间上去！”

两人小心翼翼地躲过监视者的视线，从楼梯间接近顶楼，为避过下楼的其他人，他们又钻进了电梯，当他们从6楼的走廊奔去顶层时，身后开始传来动静：“在那儿！管理员报告的可疑者就是他们！快追上去！”

“啧！就差一步之遥！又要逼我拔枪！”（图29）



趁着两个监视特工势单力薄，亚泽瑞两枪就解决了他们，马修拉开顶层铁门，两人将门反锁，急匆匆地跳上了顶层天台；在那儿等待已久的凯恩赶紧为他们打开了飞船舱门：

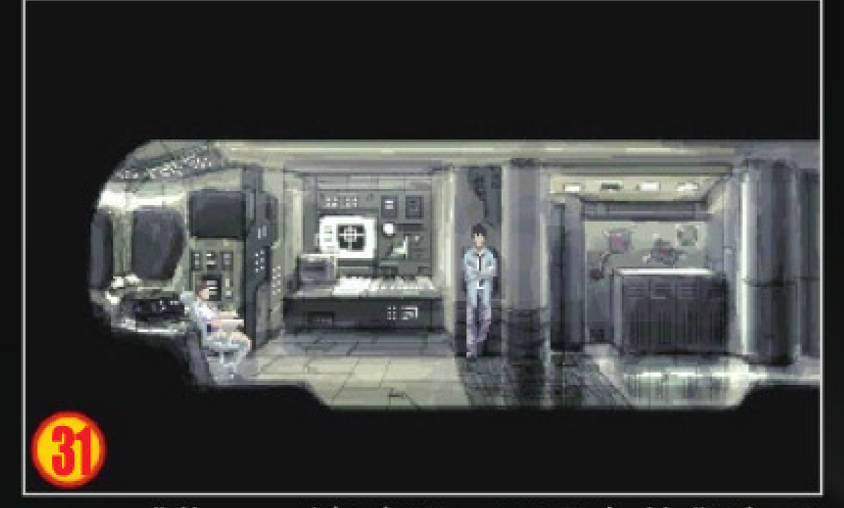
“亚泽瑞！这位是马修？你弟弟呢？你救出他了吗？”（图30）



亚泽瑞沉着脸走进了内舱，马修看着他的背影沉重地叹了口气，“他还是晚了。真遗憾。”

三人一路沉默，还是性急的凯恩打破了寂静：“亚泽瑞，我们现在该去哪？作为伯约库登黑名单上的人，在双子星系到处游荡可不是什么好主意。”（图31）

“亚泽瑞，你不用沮丧，我还没有说完，虽然我没法闯入伯约库登的安保飞船，但在飞船上装个追踪器我还是能做到的。”


31

"你……追踪器？那现在他们在哪儿？是不是还活着？"

"两天前追踪器还能收到信号，但估计现在发信距离已经太远，信号基本上接收不到了。"

"那现在还有什么办法吗？"

"其实也不是没有线索。信号最初径直飞向了双子星系左4旋臂（Helix Nebula），然后一直往从未有人探究过的末端星团深处而去，随后失去了信号，但那艘飞船的规格燃料我很清楚，应该不会再有进行虫洞旅行的动力，也就是说，他们应该就在那一区域附近……关于那片星团，一直有传言……你听说过7号中心吗？"

"你是说我弟弟他们被送到那儿去了？"

"他们说那地方是伯约库登的实验性监狱之类的，其实一切都只是传言，从任何渠道都查不到7号中心的任何准确信息，我的探测器也只能探到大致位置，就凭我们和这艘飞船，从星团中找到那个神秘地点是不可能的。"

"马修，我知道你不会说废话的，说说你的主意吧。"

"是啊，有传言的话，就说明这是伯约库登的内部消息，要想找到你弟弟，就必须从伯约库登身上着手找到7号中心的准确坐标。"

"我说马修，你这不是废话嘛。而且坦率地说，亚泽瑞，现在我们正在伯约库登眼皮下，我真的不知道我们敢不敢把身家性命都搭在他身上！"

"听着凯恩，我现在有一大家子人要照顾！我不会随便拿自己的或是大家的命开玩笑！亚泽瑞，要想法子救你弟弟，或是现在我们就逃走，你自己决定！"

三人再度陷入沉默，但很快亚泽瑞就做出了决定（图32）。

"凯恩，准备侵入系统再次降落吧，我要去找出7号中心的坐标。"



32

"亚泽瑞，你确定？你现在可是随时会被他们抓住哦！"

"他们的数据库中保留的是我以前的相貌，刚才追杀中有正面交锋的特工都已经被我杀了。只要不被抓住检测指纹，我就可以混进去。我需要你给我制造一个完美无缺的假身份，伯约库登最喜欢的情报交易——我可以用这个当诱饵。"

"你要闯入他们的大本营？！"

"凯恩，我弟弟是我唯一的亲人。我必须为了他全力以赴。"

δ6号（查理）

"管理系统启动中……请立即到食堂报到，早餐后到训练室报到。今日训练课程在蓝2号（BLU-Chamber2）训练室进行。请完成训练课程取得今日中晚餐餐券。请注意，行动时间内所有楼层开启，维护楼层关闭，除了有设备维护任务的人员，其他人员不得进入。睡眠时间内所有楼层关闭。"

查理被管理系统传来的机械化女声唤醒，见不到任何自然光线，没有任何时间观念，他们的一天，就是这样根据设定的系统开始了（图33）。

他来到昨天的位置上开始早餐，又一个不认识的男人和他打招呼："嘿，查理。噢……看样子，你现在并不认识我，呵呵。"（图34）

"你……是谁？"

"我？我是波特（Balder），你的好朋友啊。"

"嗯……"

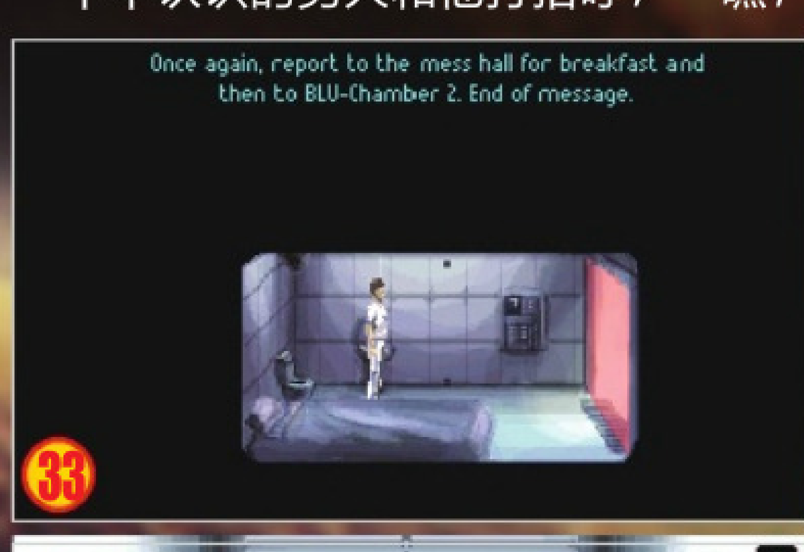
"你——和其他人交谈过吗？啊，那个ε5号应该和你说过话了吧！告诉你兄弟，别相信她！就是那个女人害你失去记忆的！我才是你最好的朋友，知道了吗？"

"哦……对了，为什么你们总说我脱逃呢？"

"你总说要逃出这儿！我怎会知道你脑子怎么想的！我又不是那种一次又一次被消除记忆的笨蛋！啊……查理，我不是说你哦！你上次脱逃前就和吉赛尔（Giselle）在一起鬼鬼祟祟的，你最好也别相信她！好了，我要去上训练课了，我要完成课程，通过测试，然后离开这儿重新做人！你最好也像我这样想！走啦！"

查理看着波特的背影，这是我的好朋友？不对……我总觉得不是这样的。我为什么总是要逃走？一定是因为这儿有什么不为人知的秘密，让我不得不逃离的秘密……

在广播的催促下，他站起身来去继续训练课程，但心底总有个声音告诉自己，不能浑浑噩噩唯命是从，一定要弄清楚这到底是为什么！



33



34

1.去5楼训练室（Test Chambers），在第三扇蓝色的门上使用眼型图标扫描进入，对话结束后拿起枪，按照指示完成训练，这时可以用A和D键控制射击的左右方向，S键躲回掩体，W键切换攻击对象，其他操作同上次训练。避开目标射击的方向，结合瞄准，完成射击任务（图35）。放下手枪，取得餐券，离开训练室。

2.与ε5号对话后去一起食堂，在机器（Dispensers）上使用餐券取得食物



35

（图36），去三楼健身训练房（3d Floor Gym）与波特对话，选项中询问人名（Names）选吉赛尔（Giselle），得知她在设备维护层（Maintenance）。此时可以点击右边架子上的砝码，选择拿走一个4 lb重量的砝码（4 lb Weight）。



3.坐电梯下到维护层，在右边的门上选嘴形图标与吉赛尔对话，选择关于脱逃的内容（Did you tell me to escape?），吉赛尔打开门与她对话，之后得知需要查理去偷一把枪。场景结束后再次点击右侧的门与吉赛尔对话，选择"要拿到枪我先需要进去"（I need to go in there to get the gun.），吉赛尔就会打开门。与她对话完后再次回到维修室内，会自动对话说需要查理帮忙修好排水管道系统（Drains）。点击调查右侧的物品柜子门（图37），与吉赛尔对话后要求



你给她带食物。再与她对话将之前取得的食物给她，她打开了柜子门，点击得到螺丝起子（Screwdriver）。再点击吉赛尔下方的设备进入排水管道小谜题，依次点击3, 2, 5, 4, 3, 5, 8, 10，再点击开关（Power）可以完成谜题（图38）。



4.离开维护层，回到自己的宿舍间，调查左侧的厕所（Toilet），打开厕所上方的水箱（Reservoir），点击取得一根铁管（Metal Pipe）（图39）。





5.回到5层训练室，进入训练室后拿起枪，在控制台上放上在健身训练房取得的砝码，在左上角地面上的通气窗上使用螺丝起子（图40），从打开的通气窗把手枪扔下去，提示说枪在下层被堵住了。

6.下到4层食堂，在最左侧的通气窗上用螺丝起子，点击通气窗钻进去，在右下角卡住的手枪上使用铁管将它拨下来继续掉落到下一层（图41）。现在下到3层健身训练房，与波特对话，选择需要帮助（Help）再点击左侧的砝码架，让他把架子移开（Can you move that shelf?）（图42），用上一层同样的方法让手枪继续掉落下一层。

7.2层宿舍区的右侧是女宿舍，所以





回去食堂与ε5号让她帮助，跟她一起回到2层，点击她后再点击门上的扫描仪（图43）让她打开门，进入右侧打开上方的通气窗，用同样的方法让手枪掉落。下到1层进入维护室。先将左上角的蒸汽阀门（Wheel）关上（图44），点





击并移动画面左下方的箱子，将它移动到右边地上有一摊水的地方（图45），爬上箱子，在上方管道上的通气窗上使用铁管，枪掉了下来。爬下箱子，捡起手枪，交给吉赛尔。



训练结束后，查理径直去了维护层找吉赛尔，她在维护室内根本就不予理睬，查理只好隔着门问她："上次脱逃的时候，我们是一起的吗？"

这一招倒是挺有效，看上去强势又自信满满的吉赛尔只能打开门将查理拉了进去（图46）。



"你是笨蛋吗？你自己被消除记忆就算了，还想拉我下水！要知道走廊上的监视器可是有声音监控系统的！还好这个维护室内没有……"

"我……对不起，我只是想弄明白这一切，我的脑子为什么是现在这样，我为什么要脱逃。我听说，上一次脱逃前，我们曾在一起。"

“我不知道是哪个多管闲事的告诉你的。好吧，的确是，不过你现在什么都不记得了，还是个鲁莽的笨蛋，我可不想再给你解释什么脱逃计划。”

“不过……他们说，完成训练和测试后，我们就可以离开这里，回归社会，重新做人，我不明白，我和你为什么要脱逃呢？”

“你知道这儿是什么地方吗？罪犯再造中心！把我们当机器一样，重新再造、批量生产的地方！你记得自己犯过什么罪吗？你记得自己的童年吗？是的，天知道！他们把我们当做动物般的试验品，随随便便消除你的记忆把你送进来，再随随便便改造你把你送出去！管他什么回归社会重新做人！我只想做我自己！我不想被当作没有个性、没有自我，被随意改造的东西！”

“做自己……我连自己是谁都不知道……”

“是的，我们刚进来的时候都是这样，但逐渐我们就拥有了自我意识，我们会思索、会痛苦，可这个中心的人以为他们是造物主，他们随意地处理我们的意识和记忆，我不管能否逃出去，但我不想再一次让自己的意识、自己脑子里的东西由别人决定！如果让我完成测试，成为他们所谓的合格品，脑子一片空白地离开这里，我宁愿去死！”

“……”

“这就是我们为什么决定制定计划脱逃，并且要想办法取回我们之前的记忆。现在的你，还能明白吗？”

“这就是我们脱逃的原因？”

“你说过的，被彻底消除以前的记忆和意识，就等于你这个人已经死了，活下来的是你的身体，里面被装入的是另外一个陌生的记忆和意识。你现在只是脱逃被抓，他们只是将你脱逃的记忆消除，令你想不起脱逃的念头；但如果当离开这里的时候，他们会将你的所有记忆意识重新改编，让你彻底成为另外一个人。所以我们都不会完成最后的测试，因为完成之日，就是你作为‘你’的死亡之时。”

“我为什么会被抓呢？ε5号说，我曾告诉她，为了摸清最后的管道地图，我很可能会再被抓，但下次就可以成功逃掉了，这是为什么？”

“你还真是什么都和她说啊……是的，我们不能确定一截不能被扫描到的管道分布，你上一次摸索着进去了，如果被抓，就说明B区不是我们预设的路线，你还说要去找找如何利用太空站离开这儿。你用自己再次被抓住的代价，让我们完成了最后的脱逃地图。”

“那这一次我们可以成功了？”

“我们？嘿，老兄，你别搞错了。我可没有说要和你一起脱逃！”

“是我付出了代价，你才完成了脱逃地图！你要丢下我，一个人逃走吗？什么武器也没有，准备也不足，没有那么简单吧！”

“如果每个出了力又被消除记忆的人都要求我带上他们，那脱逃是永远不会成功的！你要我算上你，你又能有什么准备？”

“至少……我每天都用一把装满子弹的枪进行实弹射击训练。”

“武器是吗……好吧，如果你把那枪弄来给我，我想我们可以好好讨论一下。”

“还有，我想也带上ε5号。”

“得了吧！你想让我还带上那个骨瘦如柴胆小如鼠的小姑娘吗？她甚至还没有给自己取一个名字！”

“我们昨天吃饭时，她说她一直在学习操作各种管理系统。这栋建筑里面很多地方都有监控和电子锁，我想她也会很有用的，不是吗？”

“……多一个人，我所要做的准备就要增加一倍！根据你第一次脱逃的信息，我们被关在一颗小行星上，想要逃走需要做足够的太空旅行的准备！”

“我想导航飞行系统什么的，ε5号也能起作用的。”

“我今晚检查下补给再说吧。你先让她给自己取一个名字，别再认命地让别人用代号来称呼她了！还有，在你把手枪弄过来之前，一切计划都免谈！”


47

查理虽然表面不露声色，但吉赛尔的话仿佛彻底激活了他的意识，自己是罪犯吗？是怎样的坏人？不，不管怎样，至少我是“我”，不是由别人主宰的低人一等的试验品！不管怎样，我要继续逃离这里（图47）！

亚泽瑞

再度回到巴瑞克，亚泽瑞并没有想清楚自己要怎么与伯约库登接触，但是这个星球上人们绝望而愤怒的状态让他相信，想对付伯约库登的人一定不止他一个。他发现自己随身携带的射击瞄准工具在逃离西比克大厦的途中损坏了，得先修好它自己才有信心面对敌人一枪毙命……焊接工具在这儿无疑是不合法的，但黑市中肯定有这些能快速碳化焊接金属的小工具。街头巷尾的可疑人物们中少不了黑市中介，他往阴暗无光的小巷深处走去，但路旁阴影中的人们无一不是一副致幻剂上瘾的迷离眼神，直到他见到一个娇小的身影在街角巨大的垃圾斗边找些什么（图48）。



48

“你好！”

眼前的身影无动于衷，甚至根本没有回头；

“嘿！你好！”“嘿！”亚泽瑞连着喊了四五声，距离这么近，旁边也没别人，难道这人是聋的？不，亚泽瑞发现这身影警觉并迅速地在翻找自己需要的东西，不可能是普通的流浪汉或瘾君子；

“我知道你听得见。我需要帮助，我愿意交易。”

身影缓缓回过头来，尽管这个娇小的身躯被严严实实地裹在大长袍中，亚泽瑞仍然很快认出，这是一位面目清秀，眼神婉转如波，充满东方风韵的妙龄女子。

“你是谁？”

“我叫……亚泽瑞。”一念之差，他说出了自己真实的名字。这也是凭直

觉吧。

“亚泽瑞……亚泽瑞·奥丁？你是那个伯约库登通缉的亚泽瑞·奥丁？”

“你认识亚泽瑞·奥丁？”

“伯约库登的敌人就是我的朋友。作为伯约库登培养的杀手，弃暗投明支持推翻伯约库登的反对组织，这一年来多少伯约库登的杀手都是死在了你的枪下？你真是让人印象深刻。”

“……你可以帮我吗？我需要一个碳化焊接工具（Carbon Ray Stabilizer）。”

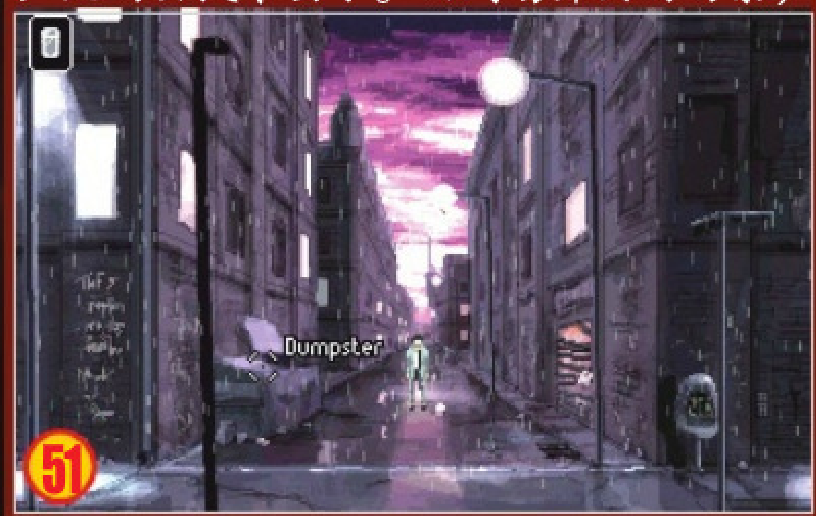
在绕着各种小巷街道转了几圈后，这个叫小百合（Sayuri）的神秘女子竟然将他带回了最初踏上巴瑞克时打过交道的杂货店！亚泽瑞与杂货店老板相视意味深长的笑了。

1.场景切换后提示要先修好开锁器（Broken Lock Picks），需要焊接工具（Carbon Ray Stabilizer）。往右走两个场景，在右侧门上钉着的木板上使用脚型工具踹开它（**图49**），钻进去，点击调查右边地板上的洞（Hole）（**图50**），提示说需要个身材瘦小的人才能钻进去。





2.回到杂货店，进入上方的小巷，与垃圾箱边的人对话，一直选择选项（Try to make contact.）到她回答为止，对话得知她的公民卡丢了。回到踢开门的场景，



调查右侧垃圾桶（**图51**），提示上面有个洞，东西随着水流飘走了。继续往右走到4388号大楼处，调查画面下角树叶丛，得到公民卡（**图52**）。回去与小百合（Sayuri）对话给她卡片，她答应帮忙。





3.带她回到4380号被踹开的房间，点击她让她钻过横梁打开箱子，选择CRS-117（**图53**），得到工具。在原地右击物品栏中的工具使用它修好开锁器。

4.回去与杂货店老板对话得知伯约库登俱乐部，与凯恩联系，得知可以冒充其他人身份混入。往左两个场景到达垃圾场，下楼梯调查三具尸体，在最左边的尸体上使用脚型图标将钱包踢落（**图54**），取得他的公民卡。

5.回到4388号大楼伯约库登俱乐



部，与守门人对话谎称介绍人是温斯顿（Winston Lucas），可以为自己随便选择一个假名字，将枪交出来进入大楼。与楼梯上的人对话后进入右边的门。

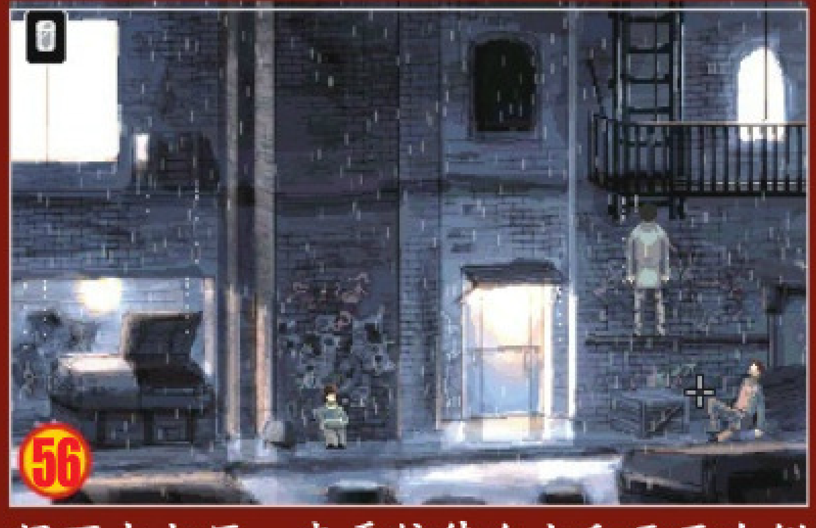
6.对话结束后离开，和凯恩对话后，打开通讯器和凯尼斯（Kenneth）对话，选择要给他一份工作（I have a job for you.）和想雇他当飞行员（A Pilot），所付报酬足够买往返陶洛斯星球的票（Enough to buy you a ticket to Taurus and back.），得知地址在西比克大厦3E。

7.赶去西比克3E，敲门后与凯尼斯对话，捡起他掉落的相片，离开大厦后在路边随便找一个终端，直接右击相片后在终端上使用，放大并移动相片直到看清船上的编号（**图55**）。再在终端机上使用公民卡（Mafia ID Card）登录，



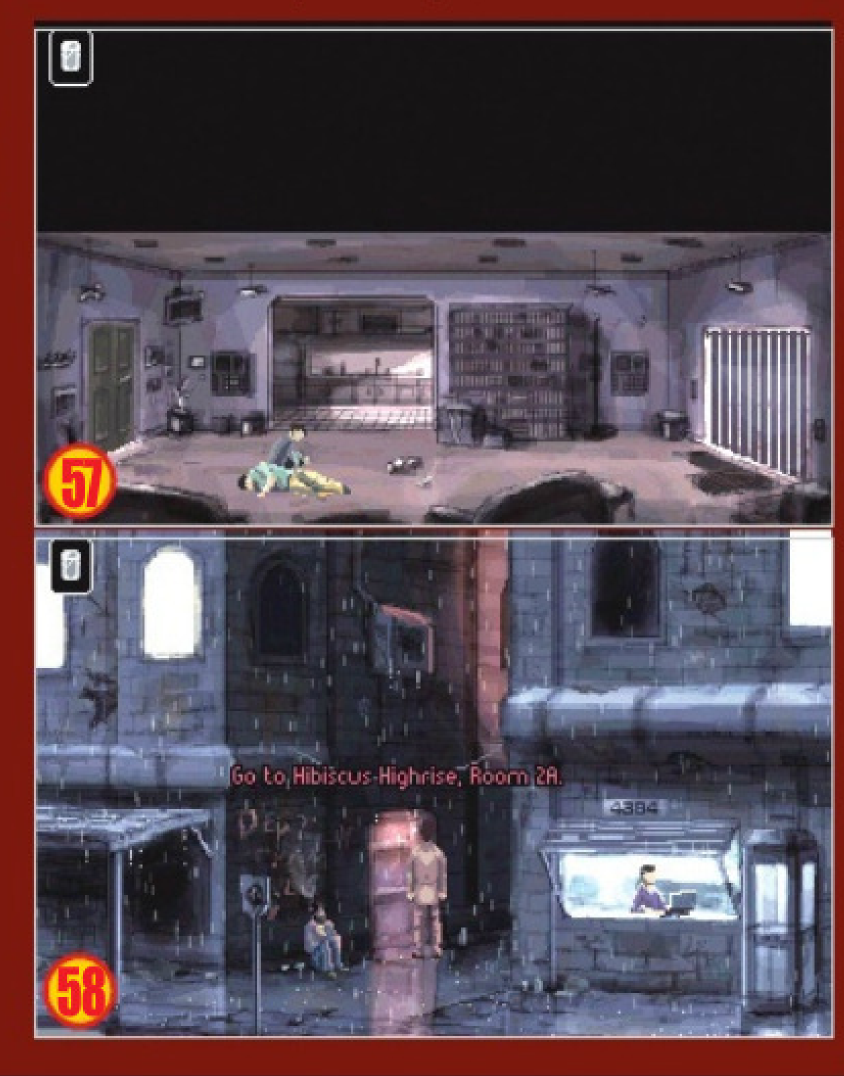
输入所查到的船上的编号，得知这是保罗的船（Paul Erickson），输入名字查得电话号码，但是联系不上。

8.回到遇到sayuyi的地点，点击移动门左边的箱子，移到画面右侧消防梯的下方（**图56**），爬上消防梯后在窗户上使用脚型图标踹开窗户爬进去。从楼梯



间下去大厅，查看接待台上和画面左侧的便条得知有保罗的包裹，他已失踪三天。回到2楼第一个房间2A，使用开锁器打开房间。

9.进入查看得知保罗因致幻剂上瘾发作而昏迷（**图57**），回到4380号，查看被踹开的门左侧的便条，再去杂货店左侧的小门（**图58**），得知要去西比克



大楼2A找苏珊娜（Susannah）才能拿到致幻剂。进入西比克大楼走楼梯上2楼，发现2A门口全是特工，去走廊右侧，在墙上的洞上使用脚型图标，再在天花板上的管子上使用开锁器将大楼的电源关闭。趁黑走去2A击倒特工，与门内的人对话后，回到保罗住处在他身上使用药剂（Med）。

10.与保罗对话后用他提供的密码登录控制面板（Console），得知驾船的人是巴利（Barry Adama）。在终端上未能查到他的信息。离开后与凯恩对话，回西比克大楼和接待员对话询问巴利，得知他住在4A，使用开锁器打开房门进入，查看房间内操纵面板里的日志（journal），得知是他偷藏致幻剂想将它们都销毁。

亚泽瑞从杂货店老板那里得知，伯约库登在巴瑞克上的总部就设在两个街区以外的楼内，他们的情报网络遍布双子座星系，一方面便于他们买卖各种情报，另一方面也会因为涉及众多的特工为管理上带来一些复杂性——他们一贯以来的管理方式就是简单地将所有成员用他们的管理模式洗脑，却忽视了对个人的建档核查。这样机械式管理的结果就是，让亚泽瑞这种他们自己的通缉对象，在整容后也能轻易利用其他特工的识别卡混进去。

果然不出杂货店老板所料，亚泽瑞在城镇边缘的大型废料场发现了前几天被他击毙的特工尸体被简单抛在那儿，其中一个甚至身上的特工识别卡还没别搜走销毁——“温斯顿·卢卡斯，就当我是你的伙计吧。反正我现在的身份是和伯约库登合作的情报贩子。”

他沉着地径直往伯约库登办公楼而去：“伙计，我是温斯顿·卢卡斯的伙计乔治，我有事找你们情报处的头儿，急事，他把自己的特工识别卡都交给我了。”（图59）

公民卡、识别卡验证无误，他走进



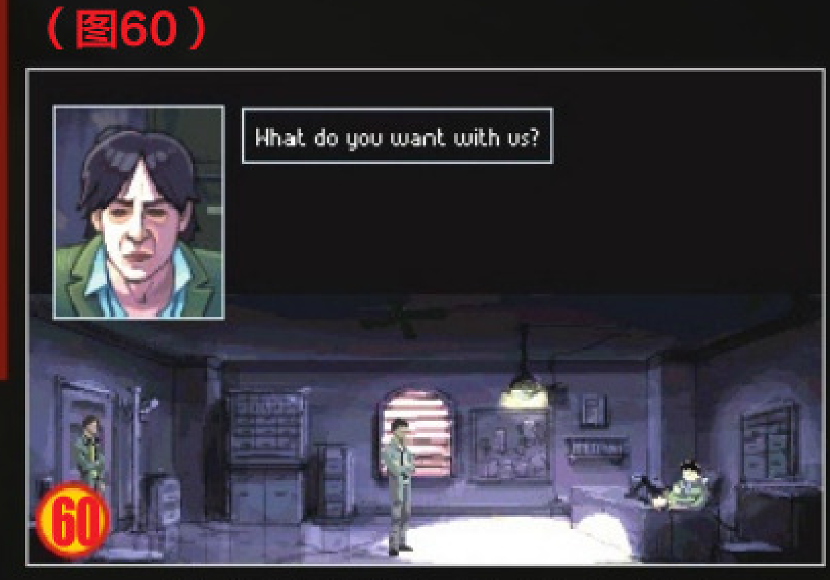
59

了情报处狭小无光的办公室：“先生，我需要情报，我想我们可以交易。”

“你可以给我什么？”

“老实说，我是情报贩子，有时候也当兼职杀手。我有消息这次我的目标逃去了‘7号中心’，我需要从你们这儿得到那鬼地方的坐标。”

“老实说，一般我是不会理你这种家伙的，让我不爽就直接毙了你。不过……这一次我的情况也很棘手……”（图60）



60

“这么说我们有交易的条件了。”

“……好吧。上周我们有笔致幻剂的大买卖，不过，整船的货物在到达巴瑞克的星际码头时全部消失了……我们每个月的出货量就是一船，靠上个月的出货利润维持下个月的进货，再说兄弟们都等着吃饭呢。现在整整一个月的货蒸发了，我们的日子很难过。上头已经下令了。这个月结束以前我还不能找到货或者钱的话，我就小命不保了。”

“我接受这笔交易。我帮你找到货，你给我7号中心的坐标。”

“……想不到我竟然绝望到和陌生人做交易。唉，生意越来越难做了，反对组织像老鼠一样烦人，而我们的职业杀手被一个叛逃的通缉犯暗杀了不少，能用的人越来越少，活着的也都是废物。不过，你为什么一定要找7号中心？如果我是你的话，目标逃去了那儿就不用追了，直接回去领报酬就行了。”

“为什么这么说？”

“那里——是罪犯改造基地！每个月根据总部的指令从各个角落送去的毒贩、流浪汉、瘾君子这些废物，在那里被改造成新人！即使身体还是原来的身体，原来的人格也已经消失了，和死了有什么区别？”

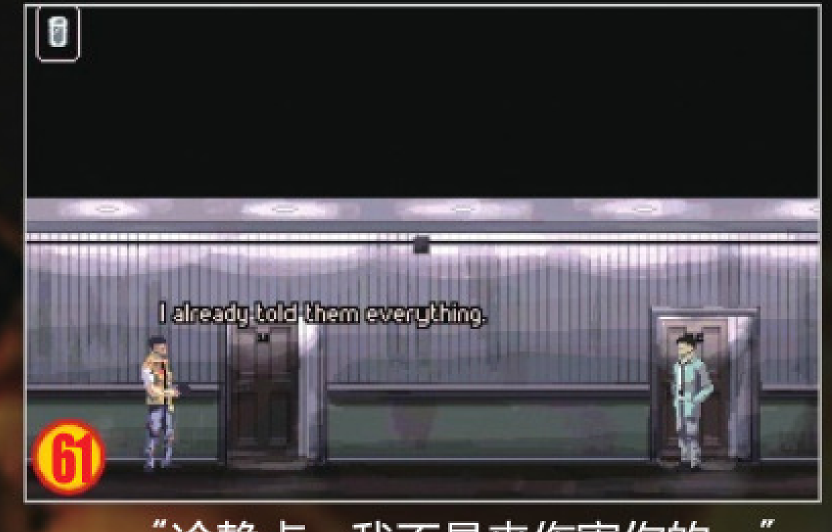
“罪犯改造……我记得在上次大战前就已经根据人权法禁止了。”

“那只是表面上的。现在的改造基地更小型更精干，你知道吗，就是根据需要采取‘订单式改造’，不然的话，我们组织需要的杀手、黑客、特工都从哪儿来啊。再说中产阶级们也很乐意流浪汉和危险分子们从社会上消失吧。”

“嗯……我有我的理由。你知道，这一次的雇主他的要求，很特别。”

“那我等你的消息吧，见到了货，我就给你情报。”

想不到自己竟然真的要和伯约库登交易。亚泽瑞从终端和黑市着手调查失踪的致幻剂的去向，但致幻剂存量不足已经让巴瑞克的瘾君子们蠢蠢欲动；当他找到飞船驾驶员时，他也有了毒瘾发作的症状，连举着枪的手都在不停颤抖：“不是我干的！你们已经拷打过我了……现在，我的手再也不能驾驶飞船了……你到底还要怎么样！？”（图61）



61

“冷静点，我不是来伤害你的。”

“说谎，你还是那帮白痴特工中的一个！”

“我不是。我是伯约库登的敌人。告诉我货在哪儿，我可以把他们都毁了。”

“我不知道！我什么都告诉他们了！”

“好吧……我真的很理解你的痛苦。听着，我有个朋友，他认识这个星球上一位有名的游医，也许你可以去找他看看你的手。”

“你……别的我不知道，但我知道货肯定是在入关的空间站丢的。”

“你说什么？”

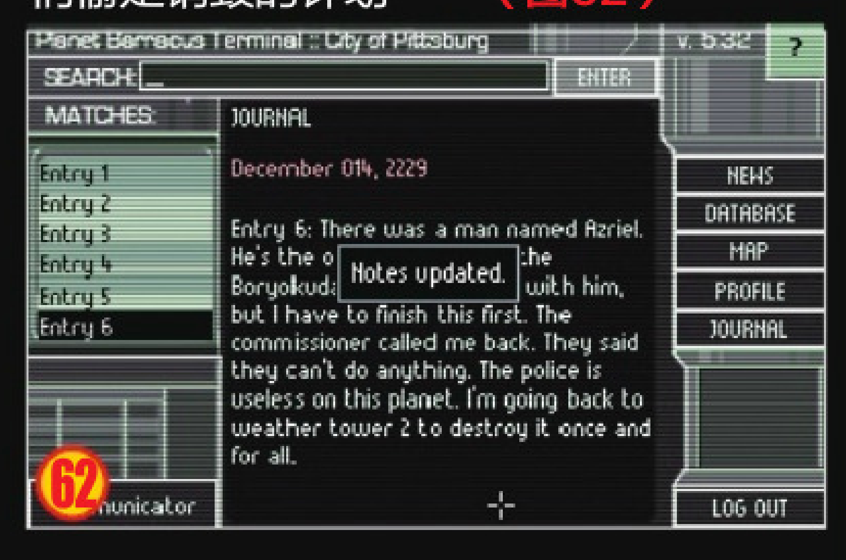
“我窃取了空间站的即时记录，在我停入空间站入关之前，只有一艘船在那儿，在我离开之前它就离港了。我反复回想，货的运输接触者十分有限，线路也很简单，唯一有破绽的时机就是那个时候。”

“……你为什么没有告诉伯约库登那些人呢？”

“我为什么要告诉他们？我运输那些货，本来就是在干着被诅咒的事情

……希望你真的可以做到，毁了那些货，毁了他们！”

根据驾驶员提供的线索，亚泽瑞顺藤摸瓜找到了同一时间出现在空间站的那艘飞船；由于终端数据库中的数据已经被修改，伯约库登根本无从得知这一情报，不过这个主导这场偷天大案的主犯早已逃之夭夭；但他的个人控制面板中却记录着他作为另一艘飞船的驾驶员无意中得知这批货的运送，并决心将他们偷走销毁的计划……（图62）



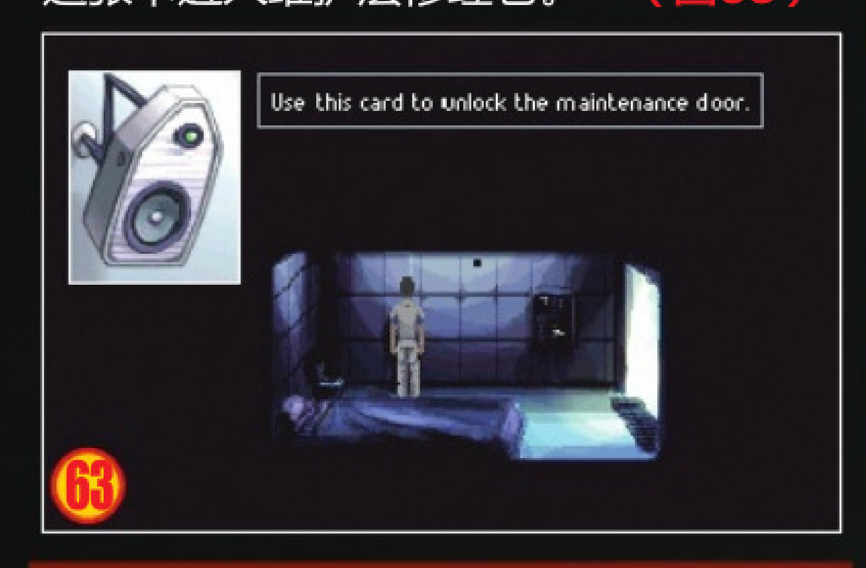
62

δ6号（查理）

“δ6号，醒醒！这里是长官，我要给你紧急任务。”

查理从一片漆黑中清醒过来，旁边的管理终端里咔咔地传出一张卡片：

“维护层的缓冲器被损坏了，这会影响整个中心的通风系统，你立刻使用这张卡进入维护层修理它。”（图63）



63

1.使用得到的卡进入维护室，先点击关掉左上角的管道阀门，调查右侧的柜子得到扳手（Wrench）和管子（Pipes），在门的右侧管道处使用扳手，再点击取下旧管子（图64），使用物品栏中的管子再用扳手将新管子换上去。再次打开门左侧的阀门。现在修理下方的机器，依次点击3, 4, 5, 9, 10, 4, 1再选择接通动力。


64

2.对话结束后波特进入将查理绑在管道上（图65），此时需要逃生，如



65

操作错误会被波特打死。当波特面朝大门走去时，用脚去够左侧地上的碎片（Shard），尝试几次才会成功，注意不能被波特看见，否则会失败。同样趁波特看不见的时候使用碎片隔开绳索（Rope）。记住管道修好之前蒸汽喷出的大概位置，当波特走到那一位置时点击他和他说话让他停下来，并迅速点击身体右边的阀门打开管道，蒸汽将波特烫伤（图66）。


66

当查理一个人在寂静又巨大的管道前忙碌时，维护室的门外悄然走入一个人影，他的突然出现让查理吓了一跳，原来是波特：

“波特。你……”

“查理，我做了个噩梦。你知道吗，我梦到了以前，我在这儿呼风唤雨，我梦到你来了以后是如何当众羞辱我，让我成为今天这个样子……所以，现在我醒了，我决定不再忍受你了。”

“你要干什么？！”

他迅速接近查理，从背后取出铁管猛地朝查理的头上敲去。当查理从剧痛中苏醒时，发现自己被绳索牢牢绑在刚刚修理好的管道上，身边是不停念念有词的波特：

“查理啊查理，我该怎么折磨你呢？是用绳子勒你，还是用热水烫你呢？到底怎么样才能解我心头之恨呢？哈哈哈！”

他觉得一切不妙，好在自己刚刚修理完的管道还没有堵上漏气点，自己只要能挣开绳索打开阀门，还有一线希望。他拼命扭动手腕，当手腕被绳索刮到鲜血淋漓时，他的手终于可以够着阀门了——于是，等着得意洋洋的波特的，是高温高压下管道中喷出的蒸汽——查理终于挣脱绳索，当他看着半张脸的皮肤被烫得不复存在的波特，他觉得这儿的人真的都疯了。因为他们毕竟不是机器，被当成机器一般对待，终究是要疯的，自己一定、一定要逃出去……（图67）



67

亚泽瑞

根据那名驾驶员的日志，亚泽瑞来到了这个小行星上海拔最高的地方——建于战前的太空气象塔。这儿离紫色的天空那么近，近到仿佛可以触摸到头顶的人工气盖。眼前被废弃的高塔和里面的致幻剂等着他，而他，只有一个人和一把枪（图68）。

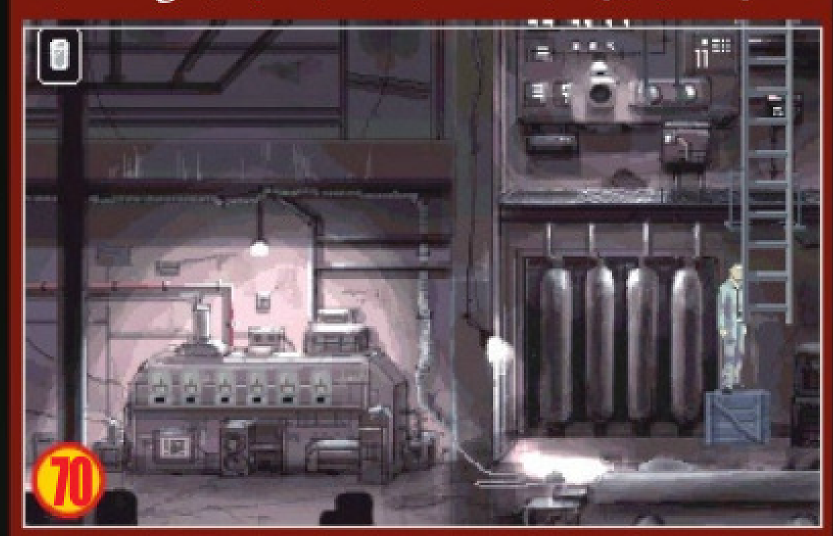

68

1.进入后发现画面下方的齿轮上卡着一根铁管（Pipe），点击取下它（图69）。上二楼，用手枪射击右侧门上的锁链打开门，取得一根电缆（Extension Cable）。下楼去往右走，爬上右边梯子


69

下方的箱子。

2.用铁管打开梯子上的铰链（Hinge），梯子降了下来（图70）。

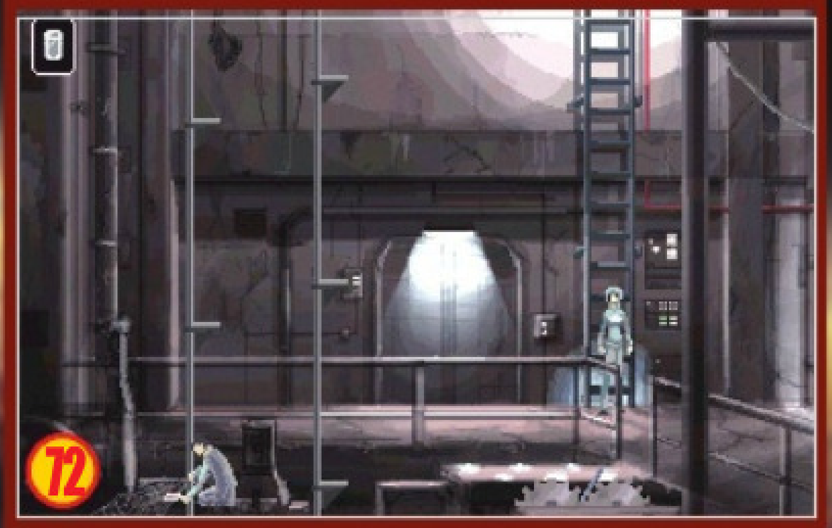


爬上去在导管（Conduit）上使用线缆。点击机器上的插头再点击地上的洞将插头丢下去（Use plug on opening.）。下楼梯，将梯子下方的箱子移动到洞的下方，爬上箱子，将垂下的插头和地上的插头连接起来。再次爬上梯子拉下上面装置的闸门（Level）；下梯子将左侧装置的第一个和第三个开关打开。

3.入口处的铁梯开始移动，在铁梯上使用手型图标爬上去（图71），被带到上层。上去后往左走，发现货物，触发剧情。



4.对话后开始战斗，同样是子弹有限，尽量瞄准后射击，注意躲避射击方向的变化。击毙两名特工后，发现他们携带的坐标情报掉落到边缘，点击想取得它，结果掉落到了下一层。下到下层，发现情报掉到铁梯里侧的平台上。



在进入时见到铁管的地方使用铁管，再次将铁梯卡住，使用手型图标移动到左侧拿到情报（图72）。

也许是没想到会有人找到这儿，塔内并无防卫，亚泽瑞艰难地通过废弃的设备登上塔顶，不出所料，整齐码放的致幻剂包装箱周围，倒好了燃料，布好了引线，所有销毁这些害人毒品的准备工作都已做好。虽然眼前这些货物就是交换情报的砝码，但他真的很犹豫，为了弟弟，要把这些东西交还给伯约库登吗？不过他很快发现，角落里有人！

“快出来吧！我不打算伤害你！”

“我现在很怀疑，你真的是那个亚泽瑞吗？”从角落阴影中走出来的，竟是曾帮助过他的小百合！

“这是你干的？！你是……飞船驾驶员？”

“只是黑市上的。你要把这些货交还给伯约库登？”

“我……我不知道，我需要这些换取我弟弟的情报！这是我和伯约库登之间的交易！”

“你们的交易我不知道，我只看到现在塔下进来的那两个人应该就是跟踪你，还打算杀了我们灭口的特工。看样子，他们不打算和你交易啊。”

话音未落，那边追击者们的声音就传来：“乔治先生，感谢你的工作。我们不会伤害你的，请你下来，你看，我们还带着你想要的情报！”（图73）



“我下来可以，这边还有一位女士——”

“你不用说了，那位女士正是偷窃犯，我们已经调查清楚了……这还是要感谢你的线索呢。好了，别管什么女士了，你下来吧，我们头儿还想重用你呢！至于偷窃犯，你就乖乖等死吧。”

“我受够了……我是想得到7号中心的情报没错，但如果我把这些侵蚀人类精神的毒品交给你们，还让你们在我面前杀了这女孩，那我和你们还有什么区别！”

亚泽瑞终于下了决心，他掏出枪速战速决，将特工手中的所谓情报捡了起来，这才注意到小百合异样的脸色：“你怎么了？”

“你……你要去7号中心救你弟弟？”

“是的。”

“从没有人敢去那里，那里是无底地狱……你真的要去？那你一定要带上我。”

“为什么？”

“我，我是从那里逃出来的。”

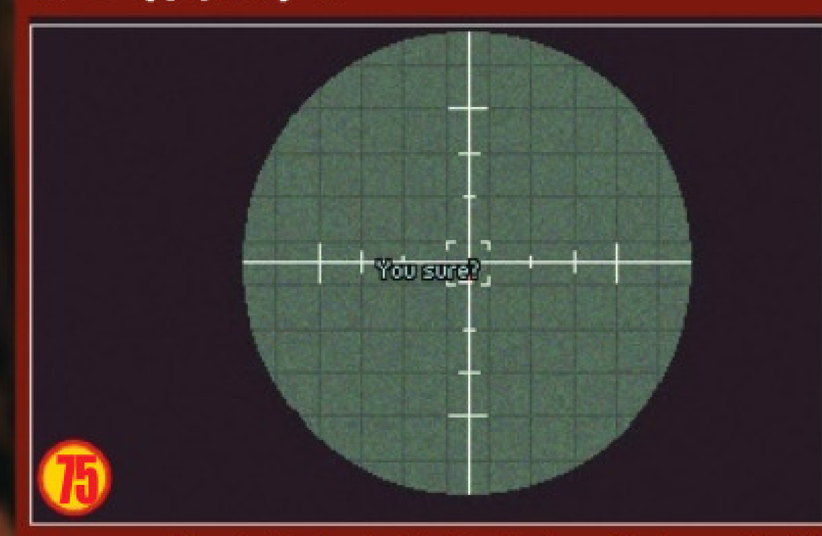
“你？！”

“快走吧，亚泽瑞，刚才你们的交火打坏了燃料桶，这儿已经极其危险了。让这一切结束吧。”

几分钟后，在这废弃的气象塔内，突然爆发出轰天的火焰和震荡，爆炸声中，是这星球上无数在致幻剂边缘狂欢和哭泣的绝望者的悲鸣（图74）。



1.回到飞船，开始航行，对话和场景结束后，进入左边驾驶舱（Cockpit），得知要调整雷达才能到达。点击画面上方的雷达（radar），按相应方向调整图中闪动的坐标直到到达圆心（图75）。



2.往右走走出舱门登上7号中心的维护区域，再一直往右走被漏电的线缆拦住，用手枪射击上方的灯关掉电源。继续往右两个场景，检查地上的尸体得到通行卡（Keycard），在门上使用通行卡进入，让小百合使用电脑（computer）发现无法找到亚泽瑞弟弟的数据，往左进入下个房间继续寻找，触发剧情。

3.小百合醒来，点击取下右边的通风窗与隔壁的凯恩对话，让他打开左侧的通风窗（Open the grate on the left.），取出厕所水箱里的铁管（Open the lid on the back of the toilet.），通过墙上的洞递给小百合。

4.捡起铁管，找到上方的墙上一处标识为镶嵌处（Panel）的地方使用脚型图标（图76），然后使用铁管撬开，再使用手型图标找到出口。

5.剧情结束后来到有大型机关的场



76

景，先找到机关抬起的时机穿过机关到左侧，趁着左侧的机关抬到最高点的时候掉开关（图77），回到第一个机关处，发现凯恩的房间就在后方；在图中之处墙上使用铁管（Pipe）救出凯恩（图78）。


77



78

6.往左一直走，走到发现尸体的电脑室门口（图79），进入房间在桌上得到通行卡（Card），离开电脑室，从画面左下角楼梯下去（图80），在门上使用通行卡打开门。让凯恩与亚泽瑞对话，三人离开。

7.回到最初下船的地方，用卡打开右侧的门（图81），打开进入后的第一扇门，再打开一扇门，对话后，点击


79


80



81



82

门边柜子（Locker）取得防毒面罩（Gas Mask）。对话结束后，回到有控制电脑的房间（图82），在电脑上使用通行卡，选择选项一直到出现释放冷却煤气（Release Cooling Gas），释放煤气后所有应急开关打开，其他人都得以逃脱。回到电脑室，用卡进入最后一扇门，见到长官和他对话。

8.亚泽瑞沿原路去电脑室，途中有战斗环节。击毙对手，打死马修（波特），进入电脑室后击毙长官。

δ6号（查理）

回到宿舍的查理一夜未眠，管理终端传来指令后，他茫然地起身准备去训练室，突然想起自己已经将手枪偷藏了出来，根本无法训练。话说吉赛尔那儿到底准备得怎么样了呢？刚迈出宿舍间，波特正站在眼前，查理一时不知所措，昨晚被烫伤的波特显然刚刚植过皮，脸上的表情十分僵硬，一副失神的反常模样。但他还是觉得自己应该表达下歉意：“波特……昨天，我……对不起。”（图83）



83

“……你是谁？我不认识你呀？”波特抬起双眼，表情茫然得像一张白纸。

“你不认识我？你——是吗，这就是所谓的消除记忆吗……”波特昨晚的反常表现已经被消除了，在这儿，消除记忆简直和吞药片一样简单……

走出走廊，脸上带着些许的羞涩的ε5号正在等他：“我们去食堂吧。吉赛尔昨晚和我说，让我们去找她。”

“是的，ε5号，来吧，让我带你逃离这里吧！”查理拉着有些失措的ε5号来到食堂，三人开始讨论这次的计划（图84）。


84

“查理，你这么快就弄到枪了，这样我们的计划就能尽快开始了！根据我们所有的情报，这栋建筑唯一的突破口就是一层维护层。我搞到了维护室内安全门的密码，从那儿我们通过地下管道A区（Level1-A），终端系统也在那儿，ε5号，由你侵入系统，我们可以让系统打开货运通道，然后我们到达货运区，要不藏在太空垃圾舱，要不通过货运飞船逃出去，我检查过，每天都有两班太空垃圾舱和一班货运飞船出入，这一次应该会成功的！”

“什么时候开始？”

“我们三人中只要有人得到维护层的任务，取得维护层通行卡，就开始脱逃！”

“我……我刚刚得到了维护的任务……”ε5号嗫嚅着说；

“太好了！ε5……哎，我说过了，让你给自己起个名字！别再让我们用代号称呼你了！”

“我……我没想好。”

“那就让我起一个！看你这张东方的脸，就叫你——小百合（Sayuri）吧！好了，小百合，今天午后，我们在维护层集合，在那之前你先在楼层监视



85

器上做好手脚！”

很快，他们就集合在了一起，开始他们赌上自我的脱逃……（图85）

不过好像这次出师不捷，吉赛尔自信满满地用密码打开维护室内的安全门时，刺耳的警报突然响遍了整个楼层：“警报！警报！可疑内部权限接触警报网！所有出口关闭！”

很快“长官”那冰冷又不可一世的声音就从广播里传来过来：“δ6号，ε5号，β7号，我，长官，还有其他指挥官们，对你们的行为感到非常非常的失望。请你们在原地不要动，警卫马上会来找你们。遗憾的是，我不得不再一次消除你们的记忆，重新训练。你们真的给我们带来了很多麻烦。”

“你给我闭嘴！你这个天天躲在广播后面胆小的变态疯子！”

“β7号，请不要用这种语气和我说话。瞧瞧你，和你刚进来还没被改造时一模一样。看样子是我的改造有不足。”

吉赛尔终于被激怒了，她夺过查理手中的手枪，瞄准门锁强行打开了安全门：“我受够了！我不要坐以待毙，查理，小百合，走吧！为了我们的自我，至少，我们全力一试！”

1.警报开启后，在门上使用手枪，并用脚型图标踹开。往西走，穿过机关，当左边的机关落地后稍起时关掉开关（Switch），让吉赛尔和小百合穿过第一个机关；再打开开关等左侧机关升到高处时关掉让两人通过（图86）。



2.继续往西走，打死阻拦者，并接着往西，一直到达有电子锁的门处，让小百合打开门锁，触发剧情。让她继续打开第二扇门上的锁，自己则打死剩下的阻拦者。门被打开，触发剧情。

他们一路狂奔，眼前却全是静悄悄的昏暗的走廊，没看到想像中全副武装的警卫，吉赛尔恍然大悟般说道：“我们从来没有见过任何一个管理者，更没有见过什么巡逻的警卫，全是些愚蠢的电脑和广播，我知道了，这一切都是用来把我们当傻瓜蒙骗的骗局！也许这里根本就没有警卫，只是一个自称‘长官’的神经病在广播后面自以为是造物主罢了！他以为操纵了记忆就可以随意操纵别人，因为从来没有人敢怀疑他反抗他，他错了！”

“错的是你！没有警卫，但有我们！”

突然从后面飞出的子弹毫无预警地击中了吉赛尔，她脸上带着拥抱自由的微笑倒在查理他们面前；袭击他们的都是熟悉的脸，竟然是波特和另外几个同样接受射击训练的人（图87）！



“快跑！小百合！快跑！我们的机会就在眼前！”好在他们面前只剩最后一道门就是货运舱，地板轰隆隆的震动表示巨大的太空垃圾舱此时正在一门之隔的舱外准备离港！

小百合的手紧张得不停颤抖，但查理并没有催促她，他只是艰难地瞄准，击毙那些和他们穿着同样套装，同样地接受改造的人……终于，咔哒一声，电子锁开了！小百合回头呼唤查理的一瞬间，自己已经被查理大力推出了门外：“快走！小百合！”话音被呼啸的枪声打断，小百合被关在了门外，但她再也没能听到查理的声音传来……（图88）



亚泽瑞

相比凯恩，马修对刚上飞船的小百合似乎更感兴趣：“你刚才说，你是从7号中心逃出来的？既然如此，你为什么不隐姓埋名好好生活，还要回去那座地狱做什么呢？”

“我……我遗落了一些东西在那儿……最珍贵的东西……”

“遗落了东西？可是……我听说从那儿出来的人记忆都被消除了，你怎么还会记得呢？”

“我在那儿的编号是ε5号。我到那儿之前的记忆被消除了。但是我们从那儿成功脱逃了。虽然，最后只有我一个人幸运地跳进了正在离港的太空垃圾舱……一年多了，我总是忘不了。我将我最珍贵的东西遗落在那儿了。我被消除的记忆备份，还有救我脱逃的人……”

凯恩等不及地打断了他们：“一会儿再回顾往事吧，顺利的话，我们的旅途也得7个小时呢。伯约库登那帮家伙手中的资料只有一个使用过的信号源，从中我们不能得到准确的坐标，但好消息是，我们可以利用这个信号源让7号中心导航，嗯，小百合小姐是吧，请你帮我调整导航范围。另外，系统入侵和着陆点就靠你了。”

“等等，凯恩。”亚泽瑞突然开口了：“我们先送马修去他家人那儿吧。这趟旅程不会那么轻松。马修，你说你把伊莎贝拉他们送到哪儿来着？”

“亚泽瑞，不用了。我已经决定了，我要跟你们一起去。虽然……我发过誓不再用枪，但多一个人总能派上用场吧。”

“马修！你不用陪着我冒险。”

“这都是为了你唯一的家人，让我去吧。”

“好了，亚泽瑞，就让马修去吧。在我们确定航线后，就得具体计划行动路线了。”（图89）



穿越磁暴区，飞入没有星际地图可供参考的星团，经过凯恩改造的飞船尽管能经受住星团周围的磁暴，但要操纵它在小行星带中穿行可不是件容易的事，七个小时的隆隆震动中四人一直神经紧绷，直到飞离行星带，到达着陆点，他们才吁了口气（图90）。

“多亏了小百合，我们从这儿着陆正



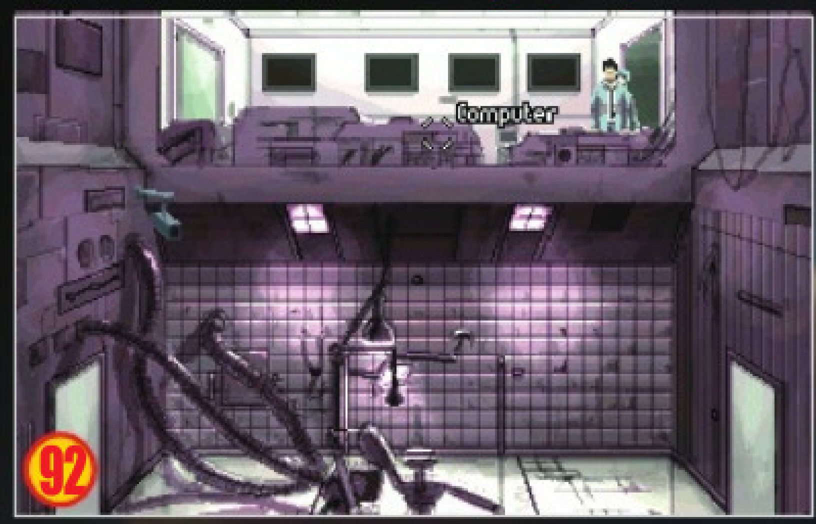
好降到了他们的探测传感器下面，如果真如你所说这儿没有大量的巡逻安保人员，那我们可以放心大胆地开始行动了。”

“是的，看样子这儿的情形和我逃离时还差不多。我们从这边潜入货运舱，可以到达电脑管理中枢，从那儿查找亚泽瑞弟弟的数据，再沿路到达维护层，伺机关闭监视线路救人。”

“马修，你留在飞船上。凯恩，你作为后援，小百合，我们走！”（图91）



果真如小百合所说，他们破坏了监视线路后，一路上并没有遇到任何安保和巡逻人员，两人异常顺利地进入了中心电脑室，小百合打开照明设备，眼前的设备让她头皮发麻，一时竟然再也走不动了：在居高临下的观察室下方，巨大的封闭的房间中间，孤零零摆放着一台外科设备，那是冰冷的人格谋杀机器，7号中心的管理者们就在这儿将进入中心的囚犯头脑中的记忆擦除，将离开中心的囚犯装入改造过的记忆，并为他们换上另外一张脸……（图92）



她很快回过神来，飞快地侵入管理系统：“你弟弟，确实是叫丹尼尔·奥丁？奇怪，为什么数据库中没有这个名字？让我再找一遍……不，的确没有这个名字，这太奇怪了！”

“……也许，他们为他另外起了名字？或者是他们刚刚被送入的人还没有录入数据？这儿还有别的资料库吧？我们再找找？”

“好吧……在那之前，我要先找找他……”

“还要找谁？”

“……送我逃出这里的人，查理——δ6号。”

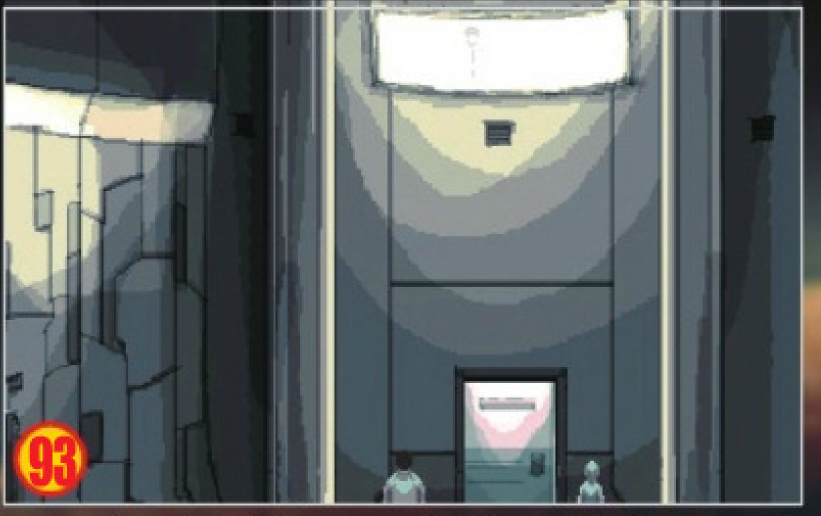
敲击键盘的声音刚结束，机械化的女声就开始读出电子档案：“δ6号，归属伯约库登金牛座组织分区特工订单。类型，杀手。接受训练时间，2228年11月11日。第一次中止训练时间，2228年12月7日，原因，记忆重构。第二次中止训练时间，2228年12月18日，原因，记忆重构。第三次中止训练时间，2228年12月26日，原因，记忆重构。完成训练时间，2228年12月28日。订单交付时间，2228年12月28日。备注，已被注入特设恢复程序。”

“档案里说，他还活着？那他现在在哪儿？你要去找他吗？”

“不，不用了。他的身体没有被打死。但他后来还是被交付了。他已经不是他了。查理，已经死了。”

两人默默地走进里间电脑操纵室，小百合花了一段时间才弄开电子门锁，她突然发现，里面正是“长官”所在的终端控制中枢！

“小心，亚泽瑞。我们正在走进这个罪恶的地方的核心。这个中心的头儿就是在这儿发号施令的。”（图93）



话音刚落，面前的广播中，又传出了她熟悉的那把声音：“啧啧，看看，这是谁来了。亚泽瑞·奥丁，这不是应该为伯约库登效力的精干杀手亚泽瑞吗？别动，让我好好看看你。你也许已经有些了解我们中心了。你知道当客户对订单中的个别产品不满意时该怎么办吗？我们会召回那些次品。想知道如何召回吗？哼哼，使用我设计的特设恢复程序。这并不复杂。当产品出现失常，不能再按客户要求正常运行时，这个程序就会启动，让我们的产品自己回到制造他的地点，重新接受改造。你很好奇产品怎么会自己回来是吧？也就是说，用他渴望的东西让他回来。比如说，爱人，权力，金钱。或者说，失踪的兄弟。时间或短或长，但最终他们都会回来。哈哈哈哈，说到这儿你还不明白吗？你，你不是亚泽瑞·奥丁。根本没什么叫亚泽瑞的在星系战争中当了十几年雇佣兵的家伙。那些我编出来的过去都是为了让你顺利成为订单规定的类型。你真正的名字是——δ6号。”

“你在说谎。你这个疯子。我就是亚泽瑞·奥丁。”

“哦？是吗？那你能提供证据吗？有认识你，了解你过去的人吗？”

“马修。”

“哈，是吗？那你先回头看看？”

亚泽瑞刚回过头去，小百合就被一个人迅速从背后击昏，这人手中拿着的枪正指着他，正是马修！

“我要感谢你啊，δ6号，你这个异类，即使我们完全改造了你将你送入外面的世界，你仍然会从那个体系中叛逃，为了彻底改造你这个不听话的异类，我才得以不断研究完善我的改造程序。现在，你就等着接受改造，重新做人吧！”当小百合逐渐苏醒时，她的耳边朦胧还记得“长官”说过的这些话，但当她睁开眼后，却发现自己和凯恩都被关入了宿舍间所改建的牢房（图94）。



“天哪！那个马修果然不值得信任！这到底是怎么回事？亚泽瑞的弟弟呢？小百合，麻烦你解释一下！”

小百合花了很长的时间，将一切解释给凯恩听，她自己也很难接受面前的一切……亚泽瑞——在他成为亚泽瑞

前，他是δ6号，在他成为δ6号前，他又是谁？宇宙这么广阔，竟然找不到一个亲人，找不到一个拥有共同记忆的人，自己的过去肯定也是假的，自己又到底是谁？被称为“产品”的他们，现在如此痛苦，默默接受被摆布的命运和弄清真相，到底怎样做才是对的呢……

“……小百合，我的脑子一时间有些混乱……不过，这一年来，是我和他同生死共进退，他以前是谁我不知道，我知道我认识的他就是亚泽瑞。我们现在赶紧想办法去救我们的伙伴吧，我不想这个我认识的亚泽瑞再度消失……”

好在中心的情况小百合十分熟悉，在操纵犯人上过于自信的“长官”也没有配备什么安保人员设备，他们从牢房墙壁的改造连接处很快凿出了个洞，当忐忑的他们再次回到中心电脑室时，看到的却是被绑在手术设备上显然刚刚接受过记忆改造的亚泽瑞和站在一边冷笑的马修，一切已经太迟了……

“马修！你这个该死的！你为什么要这么做！你不是说自己是亚泽瑞的搭档吗！”愤怒的凯恩颤抖着的手在拼命压抑着扣动扳机的冲动；

“哼！我才不是他的搭档，我只是按长官的命令，当特设恢复程序启动时配合和引导他们回来罢了！再说了，ε5号，你忘了我吗？我是波特！哼，我是和δ6号没什么恩怨没错，但我的心底不知为何就是厌恶他！一看到他内心深处仇恨妒忌的情绪一下子就都冒了出来！现在他受折磨被践踏了，我真的感觉很满足！”

“你！你真是最适合这个地方的疯子！下地狱去吧！”

枪声中马修断了气，两人拉着表情和意识仍一片茫然的亚泽瑞，一路无语地走出了控制室（图95）。



95

“我们该怎么办？马修把我打昏之前，用枪强迫我让飞船离港并开启自动驾驶模式，我们现在根本没法逃出去！”

“凯恩，这一切都是因那个疯子长官而起……他的总控制室下方明显有个巨大的舱，里面肯定有他的飞船！我们回终端控制中枢，让他结束这一切！”

他们一路跑，一路寻找应急响应装置，当小百合终于发现隐藏在通风系统旁边的装置时，她玉指如飞地侵入系统，输入应急避险的指令，顷刻间，整个7号中心回响起了巨大的警报声：“警告，警告，请紧急避险。所有出口开启，请紧急避险。避险飞船在维护层B区，请所有成员紧急避险。”这警报声响彻在这栋监狱的每个角落，无数或茫然、或惊喜的脸抬了起来，他们终于有了选择自己命运的机会；而小百合，也不愿放弃这最后的找回自己和亚泽瑞全部记忆备份的机会，她让凯恩先去开启飞船，自己攥紧拳头，走进了“长官”的终端控制中枢。

这儿空无一人。她没有迟疑，迅速侵入系统，开始搜索拷贝他们的记忆资料，控制间角落里窸窸窣窣的声音越来越大，终于，一个人影走了出来，站在了她面前（图96）。


96

“别动，ε5号，我有枪。请你停止拷贝，举起手来。”

“你终于现身了，‘长官’。我知道你在那儿躲着。我还以为离开了广播，你根本就不敢在我们面前露面呢。”

“你……你给我带来了麻烦，很大的麻烦。”

“你真以为自己是造物主？疯子。”

“你住嘴！我做的一切，科学地规划设计你们的记忆、性格、职业和人生，是为了让这个社会更高效地运转，是为了让我们的文明更发达！”

“你没有那种权利！我们是人！和你们一样的人！”

“你们……也许，你们，我们，都一样，也许我为什么是我，也是因为有人为我设计了记忆、性格和人生，双子星系中这样的改造中心比比皆是！一切都是为了人类的进步和发展，谁知道谁是造物主呢？我只知道，我的类型就是主宰你们，现在，你让我没有选择，只能取走你的性命……”“长官”手持着枪步步逼近，小百合只能闭上眼，等待马上降临的死亡，她的手中紧紧握着记忆备份，仿佛握着它就能让它重新回到自己的生命中……

“你不能主宰我们，你这个疯子。”

她睁开眼，看到的是凯恩和亚泽瑞，还有倒在她面前的“长官”。

“小百合，我们走吧。离开这儿。”

“凯恩……是你，开枪的？”

“不……是亚泽瑞。他拔枪的速度是那么快，他刚刚被改造记忆，他甚至都不知道他杀的人是谁……听我说，我们离开这儿后，伯约库登肯定会到处追杀我们，我们要如何和亚泽瑞解释这一切？他现在……谁知道那些疯子给他植入的是什么记忆？如果你可以用备份的记忆让他恢复，他曾被消除改造了那么多次，你到底该让他恢复成谁？”

“……凯恩。亚泽瑞他不知道他杀了谁，他只是在救我。要知道，无论他是δ6号，还是亚泽瑞，还是现在的他，他都会救我。我一直相信，我们是上帝的造物，我们心底里的一些东西，是无法被改造的。是那些东西，决定了我们是谁，而不是记忆。‘长官’能随心所欲地编出记忆，却无法让我们变成他想要的样子。我是谁？我是留在你们身边，和你们出生入死的小百合，我的灵魂决定我是谁。”

“……等你了解自己的记忆后，你也许会发现自己其实是另一个人。那时的你又该怎么办呢？”

“记忆是我生命的一部分。我需要了解他们，我自己才能变得完整。至少相比这星系中的其他人，我是幸福的。”

他们登上了飞船，回头看着7号中心的避难飞船也载满了逃出来的人们缓缓驶离，远离了他们的视线。飞船上的人们带着或残缺不全或完全虚假的记忆飞往了这星系的各个角落，也将回荡在这中心的悲歌四散传递……一曲为人类试图超越灵魂的欲望所奏的悲歌。

这期截稿前笔者做了一个奇怪的梦：天空中盘旋着UFO，一个叫“保罗”的外星人递给我一部PSPVita，他告诉我：“玩吧，可惜好游戏不多，但画面和PS3上的游戏很像喔！”，之后突然狂风骤起，天降大雨，我也随即醒了过来。清醒后发现窗外阴云密布，北京当天便下了那场瓢泼大雨……联想到之前的梦境，笔者不禁有些激动，于是赶快搜索一番，可哪里有什么PSPVita？不过从那一刻我总结出了一条规律，即梦还是有靠谱的时候，不过最多只占50%。再联想到之前的梦，如电影《2012》中的灾难场景，不禁倒吸了一口冷气，于是再次提醒自己一定要珍惜时间，因此我们这期就从“时间”这个话题开始吧……

受不了啦，我还是化了吧

——“溶化的时钟”及其他小玩意

未见实物前，你可能会被这只钟的外表迷惑，问出“它是软的吗？”“它会动吗？”之类问题。若真如此，说明厂商的设计思路正确，成功地吸引了消费者。不过答案明显，它不会动，只是一款外壳设计别致的时钟，其表面材质为普通塑料，浑身上下都是硬邦邦的……时钟尺寸约为16cm×14.5cm×12cm，后部成90°角，这样的设计使它非常适合放在书架、橱柜等家具上，你的朋友一定会为你家中的精心布置而赞不绝口，要知道能将名画《记忆的永恒》中的精华部分融入到生活中的人并不多，超现实主义风格的生活是不是也很有格调呢？


其实除了书柜，你也可以放在书桌边上





←“世界毁灭倒计时器”挺丑的，造型古板，正面装饰好像还是粘上去的贴纸……



↑其实“世界毁灭倒计时器”不算特别丑，乐高的“尤达大师电子闹钟”有过之而无不及，它表情呆滞，两眼无神，售价30美元，标注适合6岁以上儿童，笔者不禁感叹现在小朋友的心理承受能力真是好啊！



←同样是“尤达大师”，另一款“星战”题材的“尤达大师U盘”就可爱多了，不过每次使用时都要把“尤达大师”的脑袋揪下来，是不是有点太那个了……

供电方面，它由一节AA电池驱动，更换容易。在国外coolstuffcheap网站上，这款“溶化的时钟”售价为13.49美元，好笑的是，国内买家们还得感谢人民币升值，因为折合人民币的价格不高，数字也很吉利——约88元。最后，无处不在的网友也对它进行了“吐槽”，他们激烈而友好地讨论了这只钟适合送给谁的问题，以下是一些有趣的留言：

· 应该送女朋友（某网友：“不想结婚了？”）

· 送老婆比较好（同一网友：“又想结婚了？”）

· 送给“阿宅”比较好（又是该网友：“谢谢你了！”）

另外说到“时间”，2012年看起来也不远了，尽管之前每次关于世界末日的预测最后都被事实证明是无稽之谈，可由于在2012年12月21日到来前，确实没人能证明这种说法是错的，所以许多人又抱着“说不定这次就是真”“信一次又不会XX”等观点，抓紧时间享受生活，珍惜在世上的每一天。这未尝不是件好事，还记得一首励志歌曲叫“live like you are dying”吗？它鼓励人们把握今天，珍惜时间，因为无论是谁，只要是人，他的生命就是有限的，不管所谓的“末日”是哪天到来，不浑浑噩噩地浪费当下的时光才是真正地热爱生命。一款售价9.99美元的“世界毁灭计时器”能时刻提醒我们时间已经不多了，它看起来丑得不得了，倒计时后扔掉也不会觉得可惜，甚至还有人怀疑它的质量不可靠，是否能坚持倒计时结束还是个问题。

超现实主义名画《记忆的永恒》

油画《记忆的永恒》作于1931年，体现了画家达利早期的超现实主义画风。画面展现的是一片空旷的海滩，海滩上躺着一只似马非马的怪物，它的前部又像是一个只有眼睫毛、鼻子和舌头荒诞地组合在一起的人头残部；怪物的一旁有一个平台，平台上长着一棵枯死的树。

最令人惊奇的是出现在这幅画中的好几只钟表都变成了柔软的有延展性的东西，它们显得软塌塌的，或挂在树枝上、或搭在平台上、或披在怪物的背上，好像这些用金属、玻璃等坚硬物质制成的钟表在太久的时间中已经疲惫不堪了，于是都松垮下来。达利承认自己在《记忆的永恒》这幅画中表现了一种“由弗洛伊德所揭示的个人梦境与幻觉”，是自己不加选择，并且尽可能精密地记下自己的下意识，自己的梦的每一个意念的结果。而为了寻找这种超现实的幻觉，他曾去精神病院了解病人的意识，认为他们的言论和行动往往是一种潜意识世界的最真诚反映。达利运用他熟练的技巧精心刻画那些离奇的形象和细节，创造了一种引起幻觉的真实感，令观众看到一个在现实生活中根本看不到的离奇而有趣的景象，体验一下精神病人式的对现实世界秩序的解脱，这也许是超现实主义绘画的真正的魅力所在。而达利这种将幻觉的意象与魔幻现实主义作对比的手法，更使得他的画在所有超现实主义作品中最广为人知。


达利早期的超现实主义画风的《记忆的永恒》

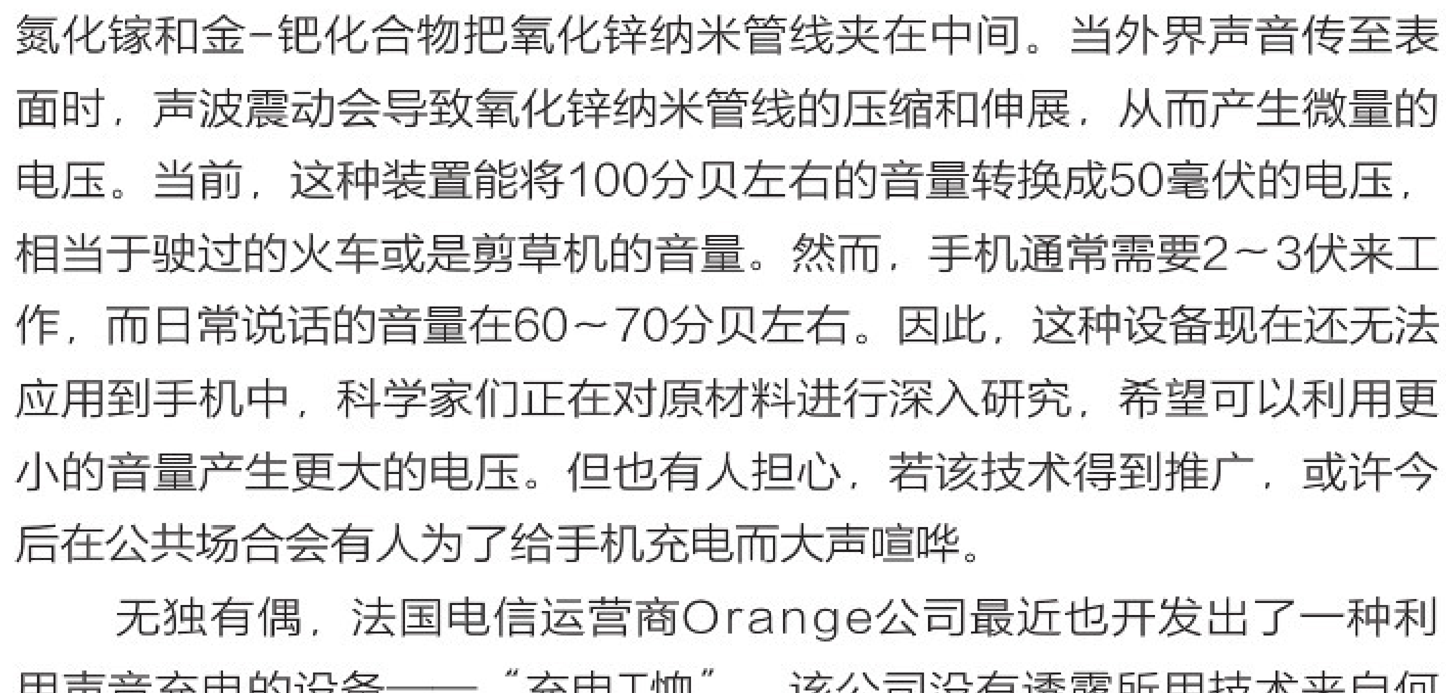
怎样充电才最酷?
——“声音充电T恤”和“太阳能比基尼”



今年5月，网上流传着“韩科学家发明用声音充电装置”的新闻，该文称韩国已经掌握了一种技术，能将声音转化为电能。也就是说，用户打电话时手机会自动进行充电，而且声音越大充电越快。文中提到，韩国成均馆大学研究人员“Sang-Woo Kim”对该技术进行了讲解，称它就像扬声器将电信号转换为声音一样，声音信号也能成为电源，这个过程是可逆的。他还补充说：“很多人都在探索如何从生活环境中获取能量，我们每天的生活和周围环境中充斥着大量的声音，但是没有人将它视作一种能源，实际上，演讲、音乐或是噪音都可以转换为电能来使用。”

若论环保产品，“水能”更主流

我们之前也介绍过一些利用了水能的小产品，市面上也有许多产品使用了“水电池”，其中就包括下面的这个“水能计算器”，它有两个小巧的“水电池”，装入水后即可供计算器工作，一般可持续工作2～3个月。计算器功能简单，只有基本的加减乘除等，适合一般家庭使用，还是一个不错的摆设。





这种装置是利用“压电效应”发电的，整个装置就像“三明治”，氮化镓和金-钯化合物把氧化锌纳米管线夹在中间。当外界声音传至表面时，声波震动会导致氧化锌纳米管线的压缩和伸展，从而产生微量的电压。当前，这种装置能将100分贝左右的音量转换成50毫伏的电压，相当于驶过的火车或是剪草机的音量。然而，手机通常需要2～3伏来工作，而日常说话的音量在60～70分贝左右。因此，这种设备现在还无法应用到手机中，科学家们正在对原材料进行深入研究，希望可以利用更小的音量产生更大的电压。但也有人担心，若该技术得到推广，或许今后在公共场合会有人为了给手机充电而大声喧哗。

无独有偶，法国电信运营商Orange公司最近也开发出了一种利用声音充电的设备——“充电T恤”。该公司没有透露所用技术来自何方，只是对技术原理进行了简单解析。总而言之，与根本没有实物的韩国相比，法国的这家公司无疑是更进了一步。在使用时，将手机插入T恤前方特制的“口袋”中，只要音乐奏起来，手机就进入充电状态了，周围音乐的声音越大，手机充电越快。对于喜欢“泡吧”“跳舞”的热血青年来说，只要身处音乐包围的环境中（比如他们喜欢的派对），手机就能快速完成充电了。

声音充电受环境限制较大，若是音量开得太大，搞不好邻居还会打110报警……而如果我们使用一种人人都喜欢的能源——太阳，再把它用在比基尼上，不仅能更方便地充电，还能让姑娘们看起来很性感。据称该产品将成为年轻漂亮女性夏季最好的“朋友”，当她们享受日光浴时，将数码产品插到比基尼的USB接口上即可充电，并且假如她们的男友是电脑狂人，也一定会为这种产品欣然付费。

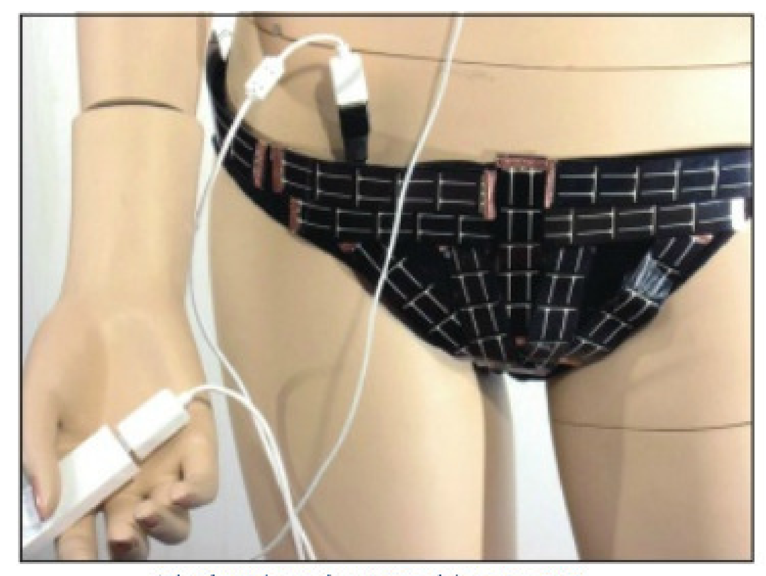


这款T恤衫同样利用了“声压效应”，它的内部置有一张A4大小的压电式薄膜，它可以从声波中吸收一定的压强，然后将压电式薄膜中的电流压出……



金发的模特演示如何用比基尼给她的MP3充电

这种产品使用了“电传导线”，将“光-电流面板”缝合在一起形成的比基尼，设计者是布鲁克林公司的安德鲁·施耐德(Andrew Schneider)，每件比基尼都是量身订做，大概需要手工缝合80个小时，因此价格也较昂贵，每件达到120英镑以上，同时依据身材而定。



注意到那个USB接口了吗?

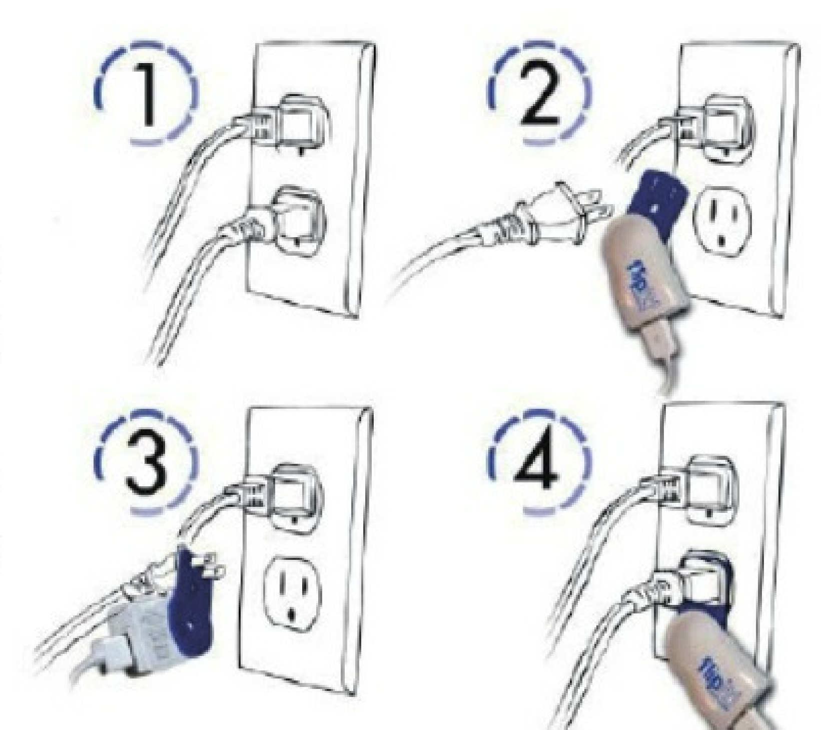


好似鳞片的多块太阳能电池板

USB玩儿疯了
——Flipit充电器

不管是居家生活还是外出旅行，我们总有不少电子设备需要充电，尤其在学校宿舍、酒店宾馆等场所，电源插孔少之又少，我们总不能当一个设备时，其他设备都在无奈地“排队”吧？Flipit便于携带，用户只需转动后部的袢扣，再把它套在某个插头上，就可提供一个额外的USB充电接口，可以和iPhone之类的设备良好兼容。下面是它的其他详细特性：

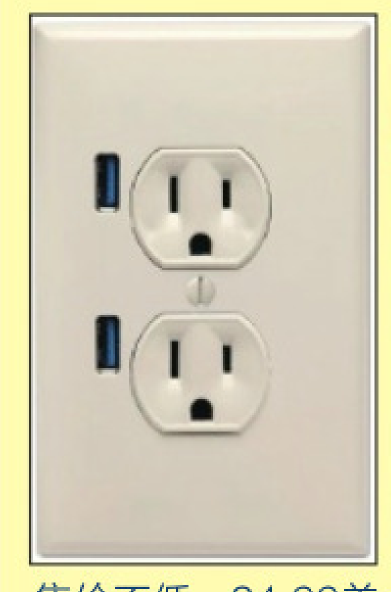
· 工作时不影响所占用插头的供电
· 尺寸约5.9cm×3.3cm×1.7cm
· 在5V电压下提供1000mA电流



使用方法图解

壁式插座上也有USB接口了！

现在许多电子产品都需要USB接口充电，其中很重要的一个原因是平板电脑、智能手机之类产品经常需要和电脑交换数据。可这样一来，带来的麻烦也随之增加，要么每次充电时都要“有电脑做伴”，要么需要购买一个转接器。U-Socket的一款壁式插座上有2个USB接口，提供5.0V电压，2100mA电流。


售价不低，24.99美元一支——没错，UBS接口就是这么值钱！

连接iPhone4，正常充电……

小鸟们富了，它们继续愤怒
——《愤怒的小鸟》周边产品

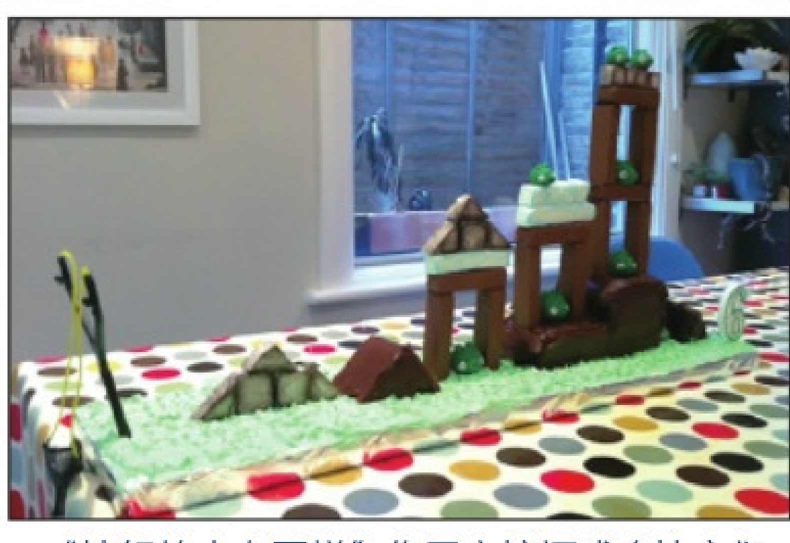
《愤怒的小鸟》火了，它火的离奇，许多文章虽分析过它成名的原因，但笔者总觉得其中有许多说不清的原因。不管怎样，事实是《愤怒的小鸟》已经成名，且名声四海、尽人皆知，几乎所有新买智能手机的朋友都会装上一个“见见世面”，结果由于之前从没玩过游戏，一下子被虚拟世界的乐趣所吸引，从此一发而不可收拾。

像所有知名的动画、游戏一样，《愤怒的小鸟》也陆陆续续地推出了不少周边产品。国内网上最开始流行的是各类毛绒玩具，它们没有得到官方授权，对小鸟们样子的还原不是很棒，后来各种经过授权的产品陆续推出，例如下图中的“小鸟U盘”，制作上看起来就认真得多。当然，还有一些有创意又有爱的玩家，例如外国人麦克·库伯，他自己动手制作了“小鸟蛋糕”，并发布了教程。

最近比较火暴的是一块桌面游戏，它着重还原游戏中的精华部分——操作小鸟们撞坏小猪的堡垒。这套玩具包括一支小鸟发射架，以及红、黄、黑小鸟各一只，当


共有2GB、4GB和8GB共3种容量可选，售价约10美元起




“愤怒的小鸟蛋糕”你忍心摔坏或吃掉它们吗？


把游戏带入现实！小猪们的表情比较无辜……



很时髦的桌面游戏，售价23.99美元，与乐高相比定价还算合理……

→游戏包括卡牌、骰子以及其他道具

《愤怒的小鸟》的卡牌游戏

国内多数“桌面游戏”还停留在“卡牌游戏”级别，当然这不是说“卡牌游戏”不好，它有它的历史和乐趣所在。这不，又有老外把小鸟们搬到卡牌上了。游戏的目标没变，依然是“保护蛋，顶翻猪，让小鸟乐”。游戏适合5岁以上儿童及成年人，支持2~5个玩家同时游戏。

然还有4只绿色的小猪以及许多用来搭建城堡的积木，并有用于计分、抽签的“任务卡”。游戏适合2～4人进行，方法是每局开始时由一名玩家抽取一张“任务卡”，然后用积木组建相应的城堡模型，其他玩家则按卡牌提示，选择对应的小鸟去撞击城堡，若成功顶翻所有小猪，则得到卡片上的分数。游戏玩法简单、老少皆宜，试想想一下，你的朋友们还可以在发射时为小鸟配音，是不是更有趣了呢？



一个正在专注游戏的老外



游戏玩家的福音
——“G155”移动游戏箱

外出旅行？带上你的爱机吧！这款名叫“G155”的旅行箱可以完美地装入Xbox 360或PS3 Slim，它的尺寸为57.2cm×43.2cm×43.2cm，通过尼龙带固定主机，并依靠内部柔软的泡棉和外部坚硬的工程塑料对它们提供保护。其内部空间充裕，除了主机外还可装入游戏光盘、连接线、手柄等。更拉风的是，它不仅是个箱子，内部还有一台15.5英寸，分辨率1920×1080的高清显示器，其中集成了音质不错的扬声器。如不想打扰他人，还可用耳机连接3.5mm耳机接口，“G155”甚至还考虑到了双人游戏，共提供了2个3.5mm耳机接口。用户有了“G155”，只需要找到电源接口，就可以畅快地游戏了，也就是说，哪怕你不得不在家人的强迫下外出旅行，或者到祖父母家拜访，也可以抓紧一切可利用的时间通关了！





↑外观也相当有科技感

←内部做工一流，绝不是一碰就碎的“山寨货”

既然提了箱子，干脆带上所有的玩意吧！

玩家需要什么？——随时随地摸到自己的游戏主机、掌机、智能手机……（总结下来就是各种“姬”）。我们可以发现，许多玩家喜欢“宅”在家里的原因就是因为自己钟爱的宝贝没法随时携带。如果你有了上面的“G155”再加上笔者推荐这个“Grab-It”多功能包，一定能把多数游戏机随着携带，你可以带着它爬山，练就一副铁打的身躯。该包售价24.99美元，与时尚界动辄几千元的女包相比，游戏确实显得幸福了一些。“Grab-It”有防水特性，依照人体工程学设计，分左侧携带和右侧携带两种版本。

←“Grab-It”多功能包，简单说就是把这个包绑在身上，然后把所有东西都塞进包里

↙这位玩家除了装满了一般的设备外，还装了2支手枪（注意他同时带上了2个包）





←包中有掌机、手机、工具刀、绳索……果然是“万事俱备，只欠东风”！

像魔法师那样遥控电视
——魔杖遥控器

《哈利波特》让许多人都迷上了魔法，其中包括各个年龄段的大朋友和小朋友，有没有梦想用魔杖控制一下周围的世界呢？就像强大的伏地魔那样！（为什么不是哈利波特呢？）



一款售价为89.95美元的万能遥控器可以让你梦想成真——你不能控制人类，但可以控制机器，若从《终结者》《机器人总动员》《变形精钢》等电影判断，未来不论是控制人还是机器，本质都是差不多了，甚至看起来控制机器会更有“魔力”。既然这样，那就速速装入2节AAA电池，大概翻看一下产品说明书，像变戏法一样操作各种电子产品吧！产品说明上称，除了传统的电视、DVD播放器外，还可以控制iPod一类的播放器，确实相当神奇。

还是科学有力量！

人一长大，对于“魔法”一类事物的态度往往会从“相信”变为“向往”，毕竟谁也没见过什么骑着扫把在天上飞的巫婆或是美丽动人的精灵公主，我们每天看见的是汽车、飞机、公路、电子产品、互联网……这些都是科学家带给人类的财富。那么你想让自己的孩子也感受一下当科学家的感觉吗，这款“脚踏式火箭发射器”也许是一个完美的礼物。它操作简单，适合3岁以上儿童，售价13.99美元，找一个阳光明媚的下午，和孩子或者朋友去空旷的地方试飞一次吧——用力踩下去，它就会飞得很高。

由图可见，“火箭”为泡棉材质，没有任何会伤及皮肤的坚硬边角



空间大跳跃

■北京 铁甲

一

伏特加就像灼烧着的炭火，在他的胃里上下跳跃。

“老子要关门了！”科库尔挥了挥手里抹布，一滴肮脏的水珠溅在他脸上。科库尔瞪着酒杯上映出的那张失魂落魄的脸。“基恩，你他妈的该回家了！”

曾经战斗英雄的基恩上校——莱宁星球武装部队的前最高统帅——现在正沉浸在酒精之中。灼热的火舌烧痛他的喉咙，但他不以为忤。“再来一杯吧，老兄。”基恩含糊不清地说。

“别说醉话啦，快滚！”科库尔刚想发作，却被电视新闻吸走了目光。

据莱宁战地电视台的报道，目前虫族的先锋部队已经逼近了莱茵科特——莱宁星东北部最大的城市，也是首府莱宁的门户——战火一触即发。“如果近卫部队不能在莱茵科特阻击虫族，那么，虫族将长驱直入，攻占我们的首府。”前方记者语速奇快。“但是，我们的兵力不及虫族的十分之一，其他战线上也都吃紧，就算哈维少校的近卫部队可以抵挡虫族的第一波攻势，我们的时间也不多了。下面，让我们来看看莱宁市的人员撤离情况，现在只能说不容乐观……”

“这群臭虫！”科库尔老板骂了一声，“都是你的错，基恩……”他转过头，却发现喝醉的人已经不见了。窗外正下着雨，他会去哪里呢？——老科库尔想。

莱宁星球以丰富的矿藏、冰冷的雨水和凶猛的闪电著称于世。

此刻，冰冷的雨水不断浇在身体上，或许是为了抵抗寒冷，基恩拿起酒瓶，拼命往自己的喉咙里面灌伏特加。酒精就像是麻醉剂，将所有的伤痛都埋藏起来，天地间只剩下模糊的影子。

那片影子逐渐清晰，雨线划过眼前，就仿佛飘落的长发。

“I walk a lonely road

The only one that I have ever known”

基恩举着酒瓶，用力唱着歌。粗哑的声音被雨声掩盖，变成了痛苦的呜咽声。

在快要醉倒的时候，一只手扶住了基恩。

“上校，你这是何苦呢！”一张年轻的面孔出现在基恩面前。基恩看见对方苍白的脸上，闪过一丝怨气。于是，他用力甩开搀扶住自己的手，挣扎着向前走。但很快他就摔倒在路边的泥坑里。

“基恩，你在用这种方式惩罚自己吗？”年轻人依然站在他身后。

基恩灌了一口伏特加，对身后的年轻人用力挥手。“我

不用你管。”

年轻的指挥官哈维叹了口气，将自己手里的伞移到基恩头上。“别这么说，孟菲斯河谷的错误不能由你一个人承担。更何况，我知道你为了莱宁做出了多大的牺牲。”哈维轻声说。眼前这落魄的男人曾经是自己最尊敬的上司，无论他现在多么潦倒，但哈维心中对他的尊敬，却丝毫没有减退。

“别他妈的跟我说牺牲！”基恩突然变得怒不可遏，他猛然站起身，对着哈维挥动拳头。

哈维退了两步，等待对方冷静下来。“上校，我今天来只是想告诉你，明天我就要去莱茵科特了。”哈维从口袋里掏出一个信封。“这是离开莱宁的飞行舱登记牌，或许对你有用。”

基恩愤怒地打掉哈维手里的信封，转身向前走。在一瞬间，哈维看到基恩眼中闪现出的绝望。向着基恩离开的方向，哈维大声喊道：“既然你已经决定不离开莱宁，那么就去找一下杨博士吧，他在实验站等着你。”那背影越来越远，哈维对着磅礴的大雨说：“也许，你还有一个机会。”

二

两年前的孟菲斯河谷战役，是莱宁战场的转折点。那也是一个下雨天，虫族趁着磅礴的大雨，全歼了人族进犯虫巢的精锐部队。战后第三天，《莱宁每日电讯》以“以卵击石 基恩上校的决策失误”为题，对战事进行了大篇幅报道。三个小时后，武装部队统帅部做出了对基恩上校降职处理的决定。也有传闻说，在战斗一结束，基恩上校就已经不知所终。

尽管已经过去了两年，但基恩仍旧不愿回忆起那仓皇的一夜。

很多人相信，假如没有孟菲斯山谷战役，基恩和莱宁的现在都将与众不同。然而历史无法逆转。

开往闪电山脉的列车上空无一人，前方战事吃紧，所有人都在想方设法逃离莱宁。自治联盟早就放弃了对莱宁的救援计划，如今，离开莱宁的飞行船票千金难求。基恩看着窗外犀利的闪电，露出一丝苦笑。现在自己大概是这星球上唯一不愿意离去的人了。

基恩用右手紧紧握住那枚银制的徽章，那是克鲁普特殊军事学院的纪念章。七年前，只有两名毕业生荣获了战斗精英最高奖章。基恩还记得那时有很多人羡慕他们。

然而现在，那枚奖章的主人已经长眠在那座多雨的山谷了。

“爱丽娜……”基恩痛苦地摇了摇头，试图让自己不去回忆。

不知为何，基恩觉得比起上次来时，闪电山上空的白色闪电似乎更多了，它们就像是黑色天空的巨大裂缝，把一切都撕裂了。

推开实验站的大门，里面空空荡荡。基恩知道在哪里能找到杨博士。果然，头发花白的老头正在他建造的机器前摆弄着什么。

“博士，别来无恙。”基恩面无笑容地说。

“哦，基恩上校。哈维说过你会来的。”博士转过头，喜出望外地看着基恩。作为最早移民莱宁星的人，杨博士的古怪与他在闪电山的实验站一样有名。基恩认识他已经五年了，却始终搞不懂博士到底在研究什么。

“哈维走之前留下话，说你要见我。”

“当然，你来得正是时候。”杨博士让到一旁，示意基恩看自己建造的机器。

博士在山脉中央开凿了一个露天的大洞，正中间是一座高塔。从五年前开始，博士就一直在建造它，如今，它的高度已经超过斑驳的屋顶，露在外面。在庞大的机器面前，基恩觉得自己就像一只渺小的虫子。

“你要给我看什么？”基恩问，“这玩意我在五年前就见过了。”

“就是它，我把它命名为——微型空间跳跃器。”

“微型！如果这玩意叫微型，那我们不就是原子了。”

博士咧着嘴笑起来。“你误会了，这个只是空间跳跃器的能源装置而已。”说着，他从一旁取出一套便携设备，它看起来就像是雷射枪的子弹夹。“这才是跳跃器的终端。”

“这玩意能干什么用？”

“你知道战巡舰的空间跳跃功能吗，就是可以在瞬间移动的功能？”

“当然知道了。”基恩打量着博士手上的装置。如今，空间跳跃已经成为了战巡舰的标准配备，就连民用航空器在驶离星球轨道时，都会先跳跃到外层空间轨道。“但是这有什么用呢？”

“这是小型的空间跳跃器。”博士的眼中闪现出光芒。“据说，神族早就发明出了单兵空间跳跃的技能，他们谓之‘魔法’，不过在我看来，他们只是找到了合适的‘电池’而已。尽管我们早就在大和级战巡舰上应用了空间跳跃技术，但始终没能实现小型化，那是因为我们没有足够的能源，可以满足便携和输出两个需要。换言之，我们只能依赖战巡舰的反应堆来提供空间跳跃所需的能源，却无法在单兵作战中使用。”

基恩点点头。当年在克鲁普特殊军事学院学习时，有人曾提出研发幽灵特务的精神幽能力量，来驱动空间跳跃装置，然而这一构想最终被证明无法实现。

“那么，你研究出了‘电池’吗？”基恩问。

“当然了，这就是‘电池’。”博士指了指自己身后的高塔。“你听说过沃登克里弗广播塔吗？——啊，算了，你肯定没有听说过，那是一个叫尼古拉·特斯拉的人，在远古地球上建的一座高塔，可以远距离无线传输电能。虽然特斯拉的试验最后失败了，但电可以以无线方式传输的想法，已经被我们所证实了。我们面前这座塔，就是用来远距离无

线传输电能的。”

杨博士的得意之情溢于言表。“这是我的创世发明，有了无线传输电能装置，就可以使得单兵空间传输武器被广泛应用。是不是很伟大呢！”

基恩看着博士，一个念头却冒了出来。

“既然你说人类早就掌握了无线传输电能的方法，为什么原来没人发明出这种设备呢？”

“那很简单，因为当电通过电磁波进行传输时，电磁波是向四面八方辐射的，能量大量散失，所以在一般的星球上，不具备利用电磁波大范围输电的条件。但是，在莱宁星上，恰恰具备了这种可能性。你看到外面的闪电了吗，这就是电力充沛的证明啊。等等，你看，来了……”说着，只见一道闪电击中了两人面前的高塔，整个山洞被一片刺目的绚丽光芒所覆盖。基恩紧紧闭上眼睛，十分钟之后，那光芒才消失。基恩睁开眼，看见杨博士正在摘墨镜。

“这座星球上到处充斥着电能，莱宁星就像是一块巨大的电池，在我们脚下——地壳下面，聚集着难以估算的能量，一些逃逸出来的电能逸散到空间中，才行成了闪电。我建造这座高塔来收集电能，然后集中放出。”博士兴奋地大喊大叫起来。“我们可以利用这个装置来装备一支部队，他们能够出现在虫族的身后，给他们致命一击，我们还可以跳跃到其他星球上去歼灭虫族。”

“博士，既然其他星球上没有莱宁这么充沛的电能，那么你的单兵空间跳跃武器不就没有用武之地了吗。”基恩冷静地说。

仿佛被浇了一盆冷水，博士突然安静下来。

“是……啊，也许……在其他星球……不可以吧。”

“还有一个问题，博士。你所储备的电力，能够支撑几套单兵作战设备呢。”

“目前……大概……一套吧。”

似乎是如梦方醒，博士颓然地坐在地上。正在此时，又一道闪电击中了高塔，基恩紧紧闭上眼睛。

三

刺蛇的尖叫声不断撞击着基恩的耳膜，尽管远离战场，但图像远程传输技术已经可以让后方的指挥官亲临奇景般指挥战斗了。

“猎狐小队伤亡惨重，我们快要支撑不住了！”

耳机里传来前线指挥官沙哑的声音。基恩紧紧闭上眼睛。再过五分钟的时间，虫族大概就会突破猎狐小队的防线，仿佛一把尖刀，刺入人族大军的心脏。基恩绝望地想着：谁说这些虫子没有智慧，一个指挥若定的将军，足以抵得上一支威武之师，毫无疑问，在这个战场上，虫族指挥官对部队的掌控力，远远强过自己。

脑虫——

基恩的心中重复着这两个字。

哈维就在基恩的身前，双眼紧紧盯着另一块屏幕。在那上面仍旧是风平浪静，摇晃的画面说明摄像机正在高速向前移动。

“她就快要到达目的地了。”哈维的声音有些发颤。

基恩用手摩挲着那枚银色徽章。

“如果不能在三分钟内完成任务，恐怕我们的部队就要撑不住了。还不把预备队派到前线吗？”哈维问道。

基恩静默地摇摇头。“现在还不是时候。”他的声音沙哑。其实在内心深处，基恩知道，自己此刻已经完全失去了思维的能力，他的一颗心正随着屏幕画面上下跳动。

嘶——，嘶嘶——

刺蛇的声音从安静的喇叭里传出来。画面突然静止了。人类的幽灵特务靠精神力量支撑单兵隐形装置，作为最杰出的幽灵特务之一，基恩知道，所谓精神力量，有时并不可靠，何况，没有人能够完全隐匿自己的踪迹。

“坏了，有监察王虫接近了爱丽娜……”哈维的声音颤动得更厉害了。

基恩一把推开自己的副官。在屏幕上，一颗子弹正拖曳出细长的轨迹，飞向那只王虫。更多虫子蠢蠢欲动的声音，透过喇叭冰冷冷地传到基恩的耳朵里。

“……爱丽娜！”

猛然清醒后，基恩立刻感到一阵头晕目眩。酒精也不能让他的思维有些许麻痹，过去的噩梦又回来了。

淡黄色的灯光格外黯淡。科库尔静静地擦着手里的杯子，无动于衷地看到基恩醒过来。

“科库尔，现在几点了？”基恩用手按住自己发昏的头。

“现在还问这些有什么用？你又不赶飞行舱。”科库尔将杯子放回原处。“我明天就要走了，今天要早点打烊。”

“什么？”基恩抬头看着老科库尔。

“有什么问题吗，我花大价钱买到了离开莱宁的船票。”科库尔回过身，静静看着酒吧里的一切。“十五年了，我从来没有过离开这里。”他叹了一口气，然后继续擦拭另一个酒杯。

“是不是虫族突破了莱茵科特？”基恩问。

“明知故问。”科库尔的声调有些古怪。基恩捂住自己的脑袋，混乱的大脑中，无数个念头不断翻涌。一会儿是爱丽娜的脸，一会儿是那些刺蛇的叫声，还有哈维的样子。

“基恩，你知道吗——”科库尔用忧伤的声音说：“哈维死了……”

哈维——

基恩猛然抬起头。

“他死在莱茵科特了。其实他去那里，本来也就是为了送死的。现在人们都说，已经没有人能够拯救莱宁了。”科库尔苍老的声音在基恩耳旁回荡。突然，老科库尔回过身，对基恩说：“原来跟你一起来的那个姑娘呢，有好几年没看见她了。其实，她和你还挺配的。”似乎是回忆起快乐的旧时光，科库尔露出淡淡的笑意。“那是个好姑娘。小子，要珍惜啊。离开这里吧，离开莱宁，谁也救不了它了。”

基恩默然站起身，推开了酒馆大门。

雨还是很大，仿佛没停歇过。基恩觉得眼前一片模糊。

“你也是好人，基恩。”科库尔对着那离开的背影，淡淡地说。

四

——所有的虫族部队，都由一只脑虫率领。它既是指挥官，又是主宰者。如果能够一举歼灭脑虫，我们就能趁乱将虫族铲除。

基恩还记得在战前讨论会上，自己曾经这样对副官们说。

——但是，我们怎么能到达脑虫身边呢？

一个人问。

——很简单，虫族的老巢在孟菲斯河谷，通过前期的勘测，我们已经基本锁定了脑虫的位置。下一步，我们要向虫巢发动佯攻，将守卫虫巢的虫子吸引出来，然后派遣一名幽灵特务，携带一枚核弹，进入山洞，然后——bongo，脑虫就会被炸上天。

——谁能执行这个任务呢？

副官们面面相觑。

——我可以。

当时，基恩是这样说的。

——别忘了，我曾经是一名优秀的幽灵特务。

——可我们怎么能让自己的指挥官去冒险呢！

会场里顿时嘈杂起来。

——都别争了，让我去吧。

一个人忽然走进来。基恩瞪大眼睛看着她。

——爱丽娜，别胡闹了。

——别忘了，我也是幽灵特务，而且，比你更优秀。

那俏丽的脸颊露出一丝调皮，爱丽娜说完，对基恩挤了挤眼睛。

雨水滴落在实验站的地板上，这座密封不良的建筑物到处都在漏雨。基恩穿过水帘洞一般的高大实验室，找到了醉倒的杨博士。

“博士，我原来不知道，你居然还会喝酒。”基恩戏谑地说。

“别理我——”博士口齿不清地回答。“我的试验，我的发明……一点用都没有。”

“不，也许有用。”基恩一把抓住博士的衣领，将酒瓶里的酒全都浇在博士头上。“你现在必须赶快给我清醒过来。”

经过基恩二十分钟的“调理”，杨博士总算能够听明白基恩的意思了。当他意识到基恩此刻的装备与众不同时，人有些发傻。

“你是说，你要去脑虫那里？！”

“对，你必须把我传送到那里。”

“你去那儿能干什么？”博士推了推自己的眼镜。

“我去炸了那玩意。”基恩简短地回答。

“炸了……脑虫……”博士显然不明白现在的状况。

“没时间跟你解释了，虫族已经冲破了莱茵科特的防线，”基恩打开墙上的电视，长时间不适用使得电视发出刺耳的噪音。画面上，虫族部队正在快速穿行在旷野中，记者已经不见了，只剩下反复播放的莱宁机场监控画面，一群人正拥挤着登上飞行舱，机场外，还有很多人无助地等待着。





“再有一个小时，虫族的先锋部队就会冲进莱宁城。我们时间不多了。”

“可……可是，我们没有确切的坐标。”博士的身体不住颤抖着。

“我有坐标，你只需要送我去，还有，把这个发给战地指挥官，让他们做好反攻的准备。”基恩说完，塞给博士一张光盘。

视频设备播放着光盘的内容。透过不清晰的画面，勉强能够还原两年前的样子。屏幕的一角，标注着此时摄影机所在的坐标。

五

脑虫庞大的身躯若隐若现，但基恩知道，那个距离还是超出射程，核弹无法发射出去。画面晃得更加厉害了，不知是摄像机后面的人太累了，还是她受了很严重的伤。

基恩感觉到自己的身体在发抖，但他无法抑制。

“跑，快跑啊！”他冲着大屏幕声嘶力竭地喊叫。

爱丽娜正在穿过虫群，她已经关闭了隐形装置，因为无数的监察王虫正在包围她。狙击枪发出尖利的响声，尽管她弹无虚发，但围上来的敌人越来越多。嘶！基恩看到一只刺蛇的爪子在荧幕上短暂停留，但紧接着就是横飞的尸体。爱丽娜继续向前突围，努力接近脑虫。那只脑虫显然也察觉了人类的企图，不断调集重兵围堵幽灵特务。

基恩懊悔地捂住自己的脑袋，他现在无比想要痛骂自己，为何会同意爱丽娜那荒唐的决议。

——在学院时，我的成绩就比你好，所以这次的任务应该让我去。

爱丽娜用坚决的目光看着自己，那是在作战会议结束后的晚上。

——不，我不会让你去的。

——你在害怕什么，我不会有事的，更何况，换成你难道就……

爱丽娜没有再说下去。七年的相伴，让他们彼此格外了解。基恩看着爱丽娜的脸，忽然觉得一丝无力的感觉。

荧幕上，爱丽娜还在狂奔。周围的副官都在拼命地喊着加油。但基恩已经泪流满面。尽管不愿承认，但这次任务无疑是失败了，而且，他还将面对比失败更可怕的未来。

不——

一行血迹溅到了摄像机上。基恩的心冷下去。画面开始变得支离破碎，更多的利齿在摄像机上方掠过。爱丽娜仍旧在向前跑着，然而此时她似乎只想奔到一个安全的地方。终于，在一处岩石后面，爱丽娜暂时停了下来。

摄像机的画面猛然转过来，基恩看见了爱丽娜那张满是血迹的脸。她的嘴唇动了动，说了些什么。基恩听不见，但他心里很明白，爱丽娜正在向他告别。

下一个瞬间，爱丽娜重新站起来。喇叭里发出低频震动的声音，核弹的程序已经启动了，爱丽娜向着脑虫拼命的奔跑，更多的虫子围在她身边。很快，一片白光闪过屏幕，接着是永远的漆黑。

一切都结束了。

“上校，下令部队撤退吧。”哈维轻声问。但看到基恩失魂落魄的样子，哈维知道此时的统帅已经不能再指挥战斗

了。

“给我传到那个坐标。”基恩冷静地对杨博士说。

“最后那个闪白光的坐标？”博士重复了一遍。

基恩点点头。

“如果……脑虫已经不在那里了呢？”博士试探着问。

基恩的眼光黯淡下去。“那也要试试，更何况，我必须回去！”

博士皱了皱眉，他犹豫了一下，再次望向基恩，在得到对方的眼神确定后，博士按下了按钮。那高耸入云的高塔发出嗡嗡的响声，夺目的白光照亮了一片天空。基恩觉得身体四周都充斥着电磁波。

“记住，任务完成后用通讯器告诉我，我再把你传送回来。”博士对着消失的那道白光用力喊着。

六

尽管带着厚厚的头盔，但基恩还是能感觉到，外面的空气湿漉漉的。这里是孟菲斯山脉的腹地，虫族将山腹掏空，作为自己的虫巢。刚刚踩上这块土地时，基恩有一种不真实感。周围空无一虫，就像是一片寂静的坟场。

——看来，脑虫果然转移了。

基恩无比懊恼地想。

——这里是爱丽娜牺牲的地方。如今，这里空无一物，所有的生命都被核弹带走了，连同基恩最珍视的人。基恩慢慢地跪在地上，从怀中掏出两枚银色的徽章，轻轻放在地上。

——爱丽娜，我来了。

时光不在，斯人已逝。

一瞬间，基恩觉得自己眼前好像下雨了，随后，他才发现那是他的泪水。

再站起身时，基恩仿佛回到了过去。那时他还在克鲁普特殊军事学校，跟一个叫爱丽娜的女生默默较劲，他们的战术素养、射击水平、精神幽能力量都不相伯仲，总是占据排行榜的前两名。那时，基恩什么也不怕，根本没有想过死亡究竟是怎么回事。

“我还是我。”基恩对自己说。他点了一下头，开启了隐形装置，快速向前奔跑。

孟菲斯山脉的洞穴错综复杂，基恩开启了定位系统，但能否找到脑虫，其实还要凭运气。渐渐地，身边的虫族多起来，基恩知道自己找对了方向。随着洞穴不断延伸，庞大的监察王虫的身躯逐渐增多，基恩隐藏在阴影里，小心翼翼地躲开它们的监视。

似乎是战争快要胜利的缘故，虫巢里的兵力空虚。

大约十分钟后，基恩已经可以看到工蜂的身影，这说明脑虫已经不远了。他侧身躲过一只只刺蛇和异性虫，从飞螳的翅膀下跑过去，向着目标前进。

很快，那庞大的身影出现在基恩的视线里。

——脑虫，同样的错误，我不会犯两次的。

基恩更加集中精力，驱动幽能，将隐形装置的功率开到最大。空气中嗡嗡的震动声，让基恩血脉沸腾。在脑虫的周围，聚集着十多只监察王虫，在最接近的距离上，基恩关掉了隐形装置，扣动了扳机。

子弹闪烁着华光，击中一只飞螳。

“来吧，混蛋。决一死战吧！”基恩高声怒吼着，冲向脑虫。

血液渐渐模糊了基恩的视线，他不知道自己是否受了伤，身体的感觉变得迟钝了。飞螳尖啸着从基恩的头顶上掠过，一只刺蛇被子弹撂倒，砸在了异性虫的身上。基恩迈过一具蟑螂的尸体，向着脑虫又近了一步。似乎是察觉到了危险，脑虫周围的工蜂向基恩涌来，想用身体阻止对方。

“没用的，臭虫！”基恩大叫着，开启了核弹启动装置。一颗红色的激光点，出现在脑虫身上。此时，虫群更加疯狂了。

基恩不断扣动扳机，看着虫子的尸体在自己身边堆积。一颗尖牙穿过了他的护甲，扎在左肩上，基恩用力将那枚尖刺拔出来，看着自己的血液飞溅出身体。

“来吧，混蛋！”

基恩让核弹定位装置尽量保持平直，然后丢掉打光了子弹的狙击枪，掏出一把陆战队使用的电磁步枪。凶猛的火力敲击着虫群守卫，但更多的虫子将他团团围住。

“时间到了！游戏结束了！”

基恩嘶哑着呐喊，射出最后一梭子弹。远方那颗红点终于消失了，一道白色的烟雾，从基恩眼前飞出。

核弹准确击中了脑虫的身躯，在火光之中，让那庞大的躯体化为了飞灰。强大的冲击波将基恩托起来，重重摔在洞壁上。虫群在失去了主脑后，开始骚动起来。失去了控制的虫子就像发疯的怪物，开始自相残杀，它们现在只追求杀戮的快感。

“基恩，成功了吗？我把你传送回来！”通讯器里，传来了博士的声音。

“成功了。谢谢！”基恩对着通讯器，无力地说。他感到自己的五脏六腑都已经被冲击波震碎了，活力正随着时间快速流失。

“我要启动装置了。”博士继续说。

“不用了，博士。”基恩垂下脑袋，将便携时空间跳跃装置从自己的装甲上扯下来。

“我不回去了——”基恩淡淡地说。“……我是来陪她的，这样很好。”

——你知道吗，博士，如果你早点发明这个装置，或许当时我就能把爱丽娜救出来了。

基恩在心里默默说着。

“可是，过去了就不能回头啊。”

一片白光之后，那个空间跳跃装置独自消失了。P

软盘生活
杂谈：小鸟之怒

■软粉 卧龙舞钢棍

鼠标，可说是现代男人的第三只手；但我的这只手形光标经常只有4个手指：没错，我在玩《愤怒的小鸟》。

愚以为，怒鸟的娱乐性和游戏性，在于其发射炮弹鸟的良好触感和每一发炮弹鸟的不确定性。触感，是一个很潮的词。就说当年的小霸王平台上（姑且让我称之为平台吧！）有一款叫做“打野鸭”的游戏，我至今也没有打到，不是说没有那张游戏卡，而是咱没有那种当年看起来相当先进的人体工程学输入设备：光枪。尽管没有感人的情节，华丽的画面，爪牙之利筋骨之强，但是它对我的吸引力绝对比《坦克大战》要强。所以说，触感对提升游戏的娱乐性起到一个相当大的作用。因而怒鸟的最佳体验平台不是PC，而是触屏手机如我疯啦，触屏设备如我摸啦，平板电脑如我板之类，这在App应用商店的下载量上便能窥一斑。然杨子没有去买这一系列丧志的电子玩物（真相是没有那么多银子），只好退而求其次，据守在黑色机箱和大屁股CRT显示器前，憾甚。

至于不确定性，套用阿甘的俗话，这炮弹鸟就像巧克力，你永远也不知道下一颗会打成什么样子。但精髓不在于此。不仅是出手时的不确定，时而会有打至弹尽粮绝却还剩一头猪的时候，很有可能在小鸟“噗”的一声消失时，石板重心一偏而落，将那绿猪轰杀至蒸汽。这份意外也带来了不小的娱乐性。可能这就是游戏的娱乐性之所在吧。

枯燥的校园生活改变了年轻人的习性，匮乏的娱乐方式促使越来越多的所谓学习机变成了游戏机。大家甚至对《连连看》这种过去都不忍轻触的游戏也变得甘之如饴。

说了这么多，无非摆摆事实，讲讲故事。其实我真正喜爱这款游戏的真实原因还没说呢...你猜猜...联系一下我的形象...

好吧，揭晓答案：

那只红色小鸟的眉毛，不是和我一样的喜感的十点十分么？

林晓：其实咱是第一次知道“光枪”这种“人体工程学输入设备”。很难想象当年的“小霸王”在今天的80后以及90后的心目中是什么样的地位。也许正如作者所说，游戏的精髓就在于娱乐性和游戏性。回头看看现在，如此能抓住人心的游戏却是少之又少。或许，这就是“愤怒的小鸟”成功的关键。

粥粥的IT与游戏（32）
看着你





7月中旬刊
快评

本期“评游析道”栏目的“国产RPG与传统文化”让人的感觉挺沉重的。作为一个因为“仙剑”而踏入RPG游戏殿堂的玩家来说，这么多年来，国产游戏，特别是国产单机RPG游戏，似乎无法脱离一种怪圈。例如无法摆脱“侠客”式的游戏情节、无法脱离“剧情不够，迷宫来凑”的无奈、无法逃避盗版带来的伤痛等等。开发商的创新也更多的在于如何获利，而不是从游戏本身的制作、优化等等入手……这多少让玩家们感到一丝无奈。虽然这也和国内游戏环境不好有关，但是我们也真心希望国产游戏能够更吸引人、更有游戏性、更耐玩。**（网友 狗不理叉烧包）**

林晓：国产RPG游戏需要各位的支持，因为这不仅是游戏，也承载了很多人的梦想。也许，那梦想里就有属于你的一份。如果无法用物质去支持，那么请至少从精神上为国产RPG摇旗呐喊吧。欢迎第一时间将你对本期杂志的感受通过Email告诉我们：linxiao@popsoft.com.cn。你也可以在大软地盘（www.popsoft.com.cn/bbs）上写下你的想法。登上杂志的快评将获得精美礼品。P

编辑部的故事

编辑部八卦（暴雨）

■本刊非八卦记者 bluesky

据说有读者从8月上旬刊杂志的某些角落中找到了6月北京大暴雨中编辑部的一些情况的蛛丝马迹……好吧，我承认，那个笔记本遭殃的“某人”就是在下。很多PS图片什么的都说北京那天是“地球2012内测北京服开启”之类的。到底当时的编辑部是怎么样的，就满足一下大家的好奇心吧……

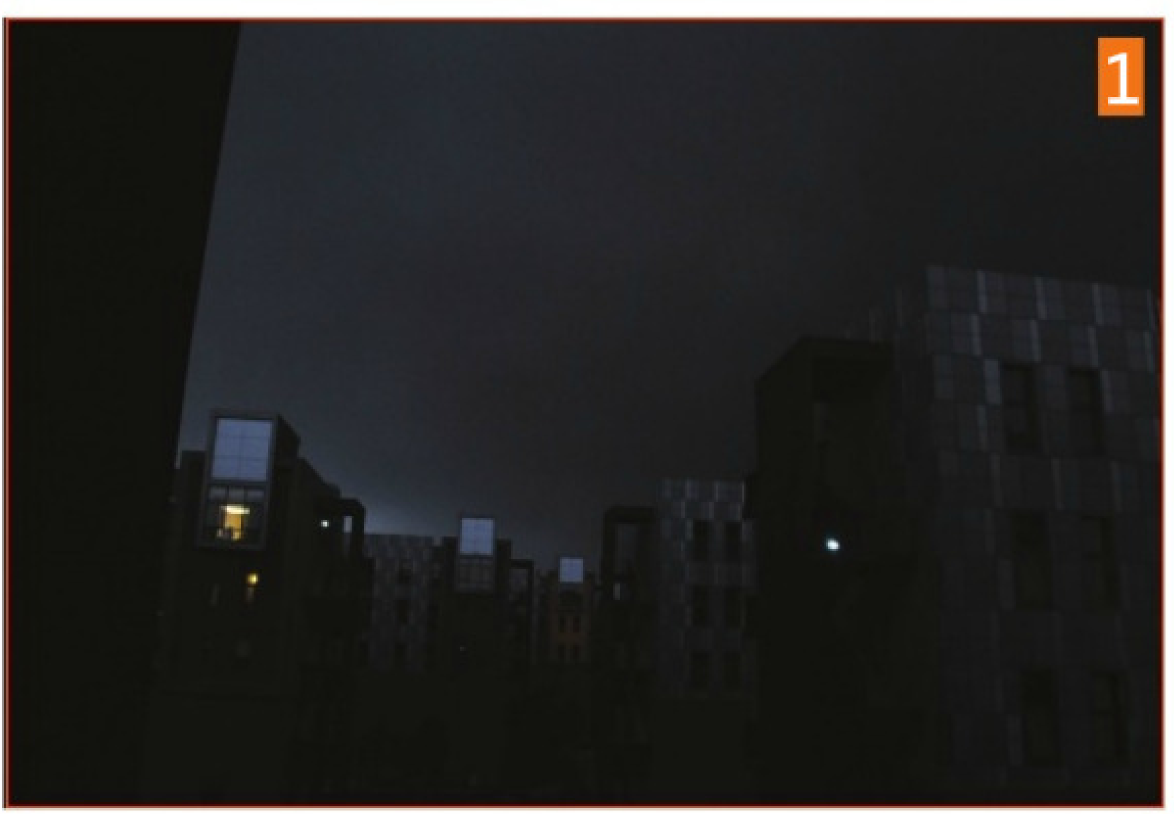




图1.这张照片来自于网络。因为事后得知此次暴雨中提前出门的所有小编们的数码设备全都罢工。暴雨来临之前乌云压顶，风起云涌如世界末日一般。你能想象得到这是下午4点过的天空吗?

图2.这不是在长江或者黄河的某个码头上。这是在编辑部的大门口！狂风暴雨袭来，任何花草树木都是那么地“弱不禁风”



图3.这已经是半个多小时之后，编辑部紧靠的公路上的情景。发动机进水而熄火瘫痪在水中的小轿车你伤不起啊伤不起



图4.感谢生铁老爷为我们带来海边度假自拍照！你们看，这个海岛是如此的大，连小车都能行驶其中。不对……海不是黑色的！

Q&A

DR留言板

Q 7月下旬刊没买到，因此附送的“仙剑五”光盘没拿到。可是我这里实在不太好下载游戏安装包，再加上囊中羞涩……请问还送“仙剑五”光盘吗？（**网友 hammer**）

A 大锤同志您放心。您手里的8月中旬刊已经附送“仙剑五”光盘。另外建议已购买实体包装的，特别是购买了豪华收藏版的各位玩家，使用大软随杂志附送的客户端安装游戏。这样“收藏版”就真的能够收藏了。

Q 请问“大软”提供的“仙剑五”光盘安装包与官方提供的游戏安装包有区别吗？另外，送激活码吗？（**网友 挚爱**）

A 大软版“仙剑五”安装包的内容与官方的首发数字下载版是一样的，其他的区别就在于大软版的游戏安装光盘封面与官方版不同。至于激活码就不会附送了。如果你想玩“仙剑五”游戏，请到官方或者其他官方认证的渠道购买激活码激活游戏。如果你希望收藏各种游戏周边，那么请你尝试购买“仙剑五”的实体包装盒版本。



Q 印象中《仙剑奇侠传》在很长一段时间里独霸“大软”的游戏排行榜第一。请问，现在如何给“大软”的游戏排行榜投票呢？（**网友 血玲珑**）

A 的确，《仙剑奇侠传》曾经占据大软游戏排行第一很长的时间。现在你要投票，请到http://www.popsoft.com.cn的TOPTEN页面里投票。这里不仅会有游戏投票，也会有其他软件和硬件以及手机游戏等等的投票。我们会给TOPTEN投票获奖读者赠送小礼品哦。

Q “大软”杂志中有刊登“仙剑五”攻略吗？（**网友 漠然_宝宝**）

A “仙剑5”的攻略已在8月上旬刊上刊登，如果你因为某些原因错过了这一期杂志，可以购买8月上市的《大众软件》“双剑合璧”增刊。

《仙剑奇侠传五》光盘安装及激活说明

大众软件特别收藏正式版DVD光盘激活指南

相信这个暑假对于广大支持国产单机游戏的玩家们来说是特别的快乐。大众软件携手百游、北京软星在本期杂志中再次免费随刊赠送著名国产单机武侠RPG大作“仙剑”系列的最新作——《仙剑奇侠传五》特别收藏完整正式版DVD光盘。

本次随刊赠送的光盘为完整内容，与正式市售光盘内容一致。完整安装后，玩家可以通过游戏客户端中的按钮连接到百游的官方网站注册一个新用户名后购买注册码。使用此激活码激活游戏后，即可随意享受完整版的游戏。具体的客服及游戏技术问题可咨询百游官方网站：http://acc.baiyou100.com，电话：010-57810200。《仙剑奇侠传五》数字版市场参考价为50元。

激活流程

1、安装游戏

请通过杂志附送的DVD光盘安装游戏。完整安装之后运行游戏即可选择激活游戏。

2、在线激活

首先请通过游戏中提供的通道购买激活码（图1）。当链接到百游的官方网站后，请务必注册一个新用户名后再购买激活码。游戏激活已于2011年7月7日开放。

当购买激活码成功之后选择“在线激活”，在输入框中准确填写，然后点击“立即激活”。程序将自动完成激活过程（正常网络环境下，激活耗时一般在10秒～20秒）（图2）。当界面显示“成功完成激活”后，点击“开始游戏”即可进入完整的《仙剑奇侠传五》世界。

注意：在激活过程中请保持网络的稳定和畅通，最好暂时关闭防火墙，以允许激活程序访问网络。

3、离线激活

如果您的电脑暂时无法联网，可选择“离线激活”方式。离线激活方式需要您用短信方式来获取短信确认码。在仔细阅读并同意游戏激活用户协议条款之后，按（图3）中提供的详细说明，编辑短信“XJJH+激活码（20位）+逗号+机器码（44位）”发送至相关号码，之后短信确认码将以短信方式发送到您的手机。在将机器码、激活码、短信确认码全部准确无误地输入后，即可成功进入游戏。

特别说明：

强烈推荐使用在线激活方式激活游戏。当通过正规渠道购买激活码后，立即激活游戏。

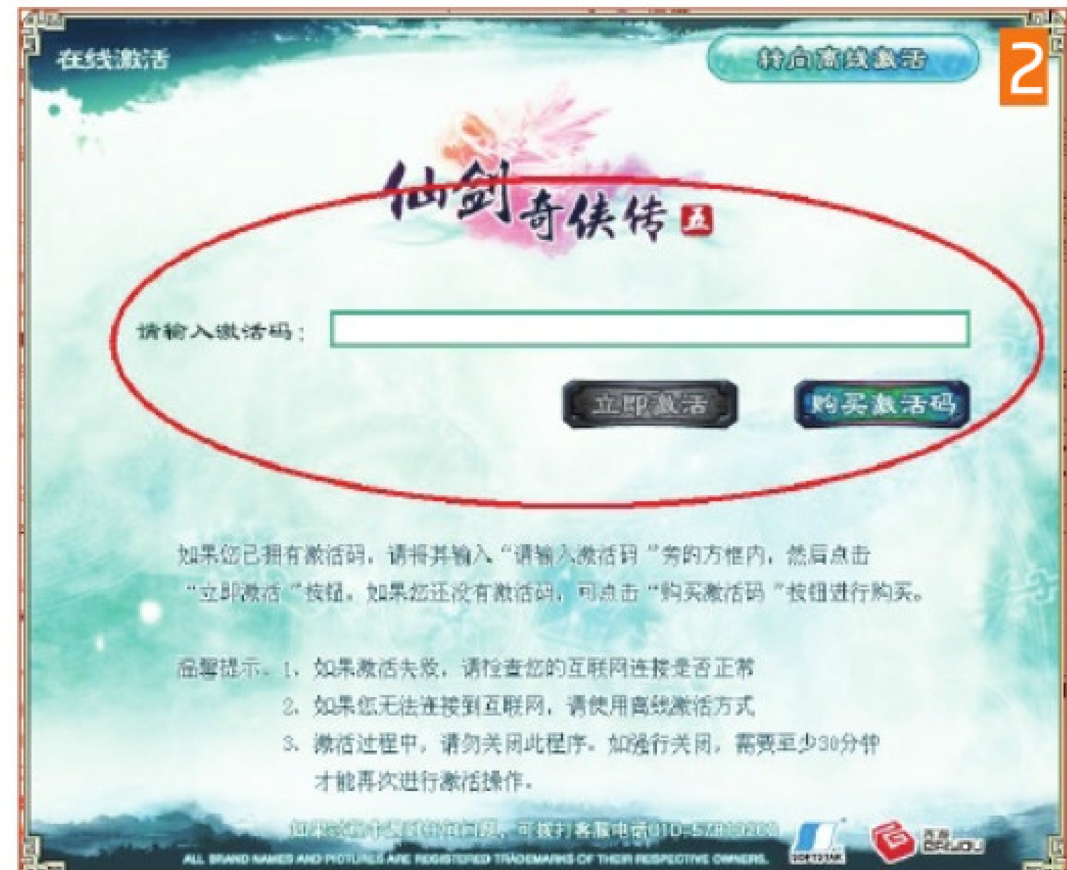
本刊赠送的光盘与市售的正式版光盘内容完全一致，玩家可以将光盘借给同事、朋友随意安装和备份，欢迎让更多的人来体验精彩的“仙剑五”的故事！

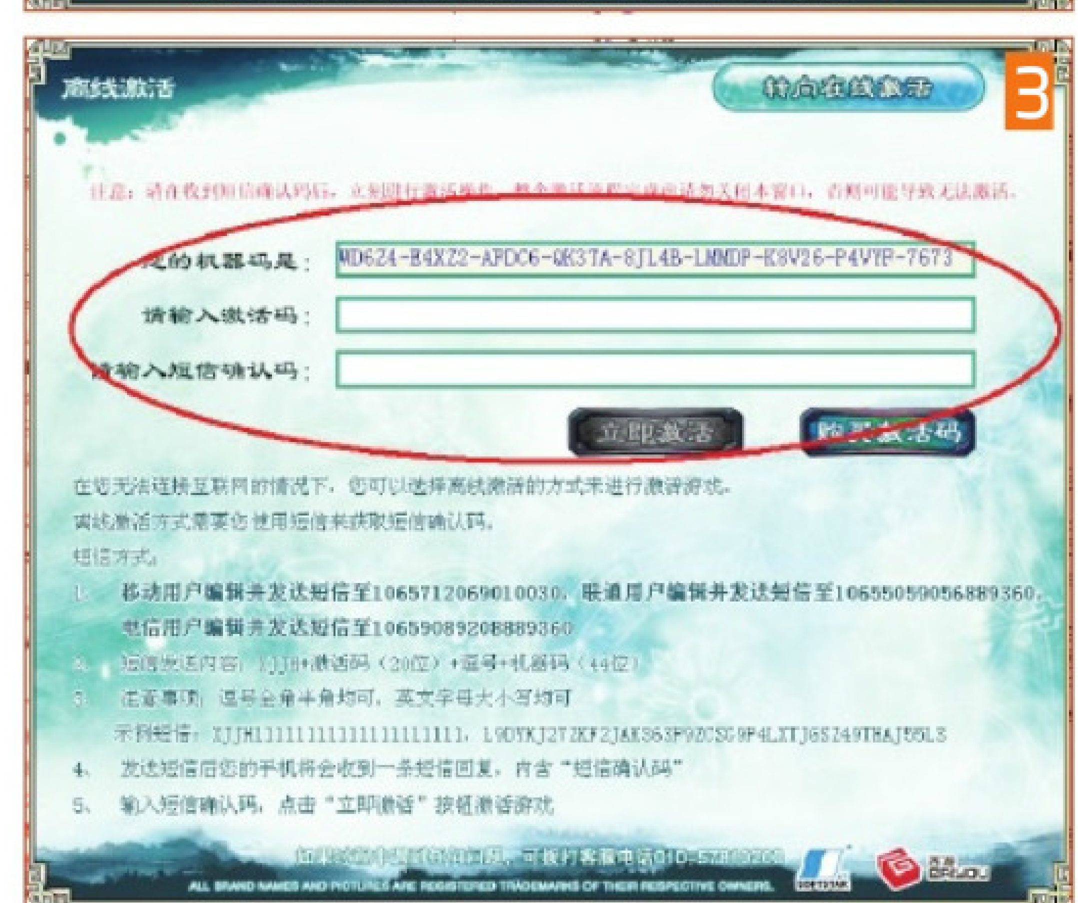
《大众软件》官方网站同时提供本光盘完整内容的网络下载链接，请大家登陆http://www.popsoft.com.cn/pal5查看。

本文刊登的文字若与实际情况有出入，本次活动若有最新的通知与相关事宜，请以百游官方网站和《大众软件》官方网站公布的信息为准。

《大众软件》杂志社以及百游公司对本次活动拥有最终解释权。







猫神八百万
猫神やおよろず

《猫神八百万》原连载于Champion RED杂志，前些日子宣布动画化。该作的主角猫神茧被母亲贬下人间后一直寄居在八百万堂，守护一切被遗忘的万物和记忆。漫画内容也是围绕茧和其神界伙伴之间的有趣故事展开的。

在日本，神明的数目相比其他国家有着压倒性的优势。古时的日本人几乎什么都可以将其神化，因此日本有八百万神明也就不足为奇。比如四季神会向人们告知神谕，犬神让人们避免灾祸，狐神则保护人们的财富。而在漫画家FLIPFLOPs创作之下，把“神有八百万”之说融入她的作品《猫神八百万》之中，创作出一部轻松搞笑向的神明喜剧作品。这部作品的故事设定在21世纪，猫神茧与普通人类柚子一起生活。柚子的父母因为意外身亡，所以柚子自少便一人承继了古董店“八百万堂”。而在这里寄居的茧，虽然也是神明，但这猫神不但白吃白喝，还会常常招来给四周添麻烦的其他神明，如大黑天之孙女、狐仙及贫穷神等，每一天都折腾得够呛，热热闹闹地交织出一部轻松的喜剧。

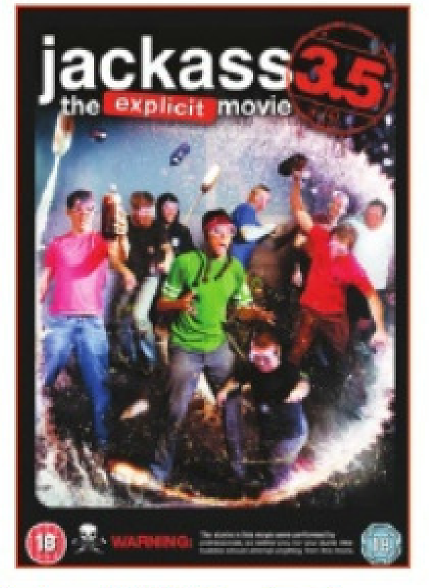


在原作动画化的过程中，有一个插曲是不得不提的。由于此前已经推出过相应的Drama CD（广播剧），声优阵容相当奢侈，有钉宫理惠、中原麻衣、斋藤千和以及伊藤静等许多超人气声优，所以在宣布动画化之后，Fans们也满心欢喜的期望着动画能够沿用广播剧的华丽阵容。不料动画声优阵容发表后，广播剧声优阵容几乎被完全替换，着实让人心痛不已。不过新的声优阵容也未必逊色于广播剧。与其抱怨，我们还不如静静期待全新的阵容在今夏带给我们的全新感受吧。



随波逐流
Just Go with It

在家庭婚姻这个主题上，婚外情总是如影随形。尤其对于那些事业美满，却与妻子相处并不愉快的男人们，一个开放的年轻女孩总容易成为婚外情的导火索。我们也不止一次在小说或电视剧里看到男人对第三者承诺，放弃现在的婚姻和你重新开始云云。然而像本片这样，为了让谎言圆满，索性找来一位美女假扮那位传说中即将离婚的妻子，也算是够“敬业”了。当一个谎言无法自圆其说时，一个接一个的谎言循环便开始了，在一次集体去夏威夷的旅游之后，他们的生活将会永远改变。本片翻拍自1969年的奥斯卡获奖影片《仙人掌花》,这是导演丹尼斯·杜根和笑星亚当·桑德勒第六次合作了，表演令人相当惬意，又选择了这样一部久经考验的经典剧本，喜欢好莱坞传统喜剧的影迷们不要错过。



蠢蛋搞怪秀3.5
Jackass 3.5

《蠢蛋搞怪秀》是美国的一个电视节目，内容以一群人演出各种危险、荒谬、自残的特技和搞笑演出为主，之后推出了几部电影版，都取得了优秀的票房成绩。这次的最新电影版在风格上和以往没什么不同，依然是各种危险的搞怪表演，不断挑战各种“不可能”。只是元老级成员Ryan Dunn前一段因车祸过世，看到这部电影里生龙活虎的他，难免有些唏嘘。本片算比较少见的R级搞笑片，不由得让人好奇里面的内容是多么的“少儿不宜”。事实上从电视节目的第一集开始，警告和免责声明画面就不断地出现在节目中，提示观众在节目中演出的特技都非常危险，请勿模仿。即便如此，也曾有青少年模仿节目特技结果受到多处烧伤的事故。所以，在观影过程避开家中小孩还是有必要的。



绝地奶霸3
Big Mommas: Like Father, Like Son

十年前的捧腹大笑，五年前的狗尾续貂，面对这部横跨十年的系列，我们以怎样的心情来面对第三部？当年《绝地奶霸》以3000万的投资换回1.1亿的北美票房成绩，到现在已是物是人非——导演变了，编剧变了，好在主演还是当初那个马丁·劳伦斯，不变的肥妈探员造型还能扛着疲软的状态，有模有样地继续轰炸出让人开怀的爆米花美味。与之前的两部不同，本片加重了家庭感。过去了十年，主角也在成长，有了家庭，也面临中年男人的各种问题。导演试图用一种诙谐的方式去讲述这些问题，然后在观众开怀大笑间一一将其化解。不过此前第一部的导演拉加·高斯内尔曾表示，他对于《绝地奶霸3》完全没有想看的兴趣，着实给影迷泼了一盆冷水啊。

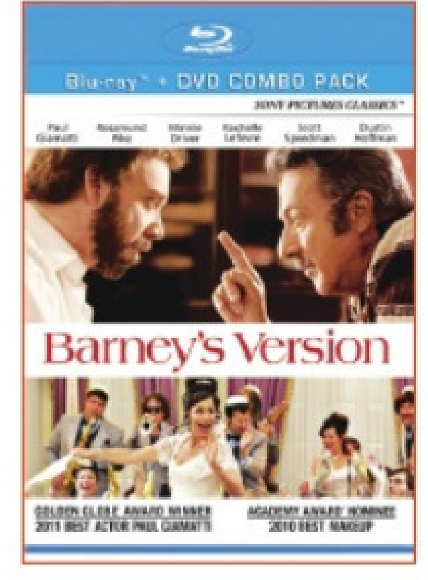
音乐会
The Concert



《音乐会》是一部独特的音乐电影，励志之余诙谐幽默略带喜感。安德烈·菲立波夫是苏联最负盛名的指挥家，也是著名莫斯科大剧院管弦乐团的灵魂。30年前，安德烈拒绝遣散犹太乐手，毅然决然地离开了这个他虽享受其中，却不认同其价值观的工作环境。事过境迁，30年岁月匆匆流去，白发斑驳的他默默回到交响乐团。然而他这次并非是凯旋归来，而是沦为一名清洁工。当年跟随他的一众犹太人，不少变成了搬运工人、技工或的士司机。他日日夜夜，聆听着优美的旋律在耳边缭绕，心中犹存的音乐热度却一点也无法获得满足，这使他大为失落。但能够与音乐靠那么近，似乎一切都值得隐忍。

直到一天，安德烈偶然得知乐团将被邀前往巴黎沙莱特剧院演出。他知道这是个千载难逢的机遇，错过可惜，于是决定来一次大反击。他大胆集聚所有和他一样沦为清洁工的老战友，并说服他们，一起假扮成乐团，出国做一次迟暮岁月的最后演出，而一个埋藏在旋律中触动人心的秘密亦被揭开……

这是一部以小见大的佳作，表面上是由小人物组成的轻快励志小品，实则深刻映射俄罗斯历史变迁所产生的时代影响。用轻松讲述深刻，用小故事展现大格局，实为难得遵循大众品味的佳作。最后的音乐会段落堪称经典，旋律的跌宕起伏和电影讲述的故事十分契合。虽然不合情理的桥段也有很多，比如在音乐会开始前一分钟，演奏者才在匆忙赶来，演奏一开始，配合更是极不协调，简直是一片混乱，就这样居然还能大获成功，实在有点牵强。但一想到这是法国式浪漫喜剧，也就觉得顺理成章了。P



巴尼的人生
Barney's Version

本片改编自加拿大作家莫德凯·里奇勒的小说《巴尼的版本》。影片讲述了巴尼在垂暮之年回顾其一生的成就、过失和失败，并且是一部少有的采用漫画般的手法一边讽刺一边阐释人生的电影。这种回顾一生的影片向来比较考验演员与导演的基本功，拍好了就是经典，就像《阿甘正传》；节奏控制不好就容易成为一部平淡无奇抱怨人生的片子。本片属于前者，初期平淡，越到后期越令人感动，各个角色的光辉都显现出来，主角一生中经历了这么多爱他的人，应该是死而无憾的，可惜原著的作者却是抱憾而终——莫德凯在完成小说后便有搬上银幕的想法，没想到从改编开始，奔走12余年，影片才迟迟开始启动。而他本人也于2011年去世，未能看到这部心爱的小说在电影院上映，甚为遗憾。P



黑天鹅
Black Swan

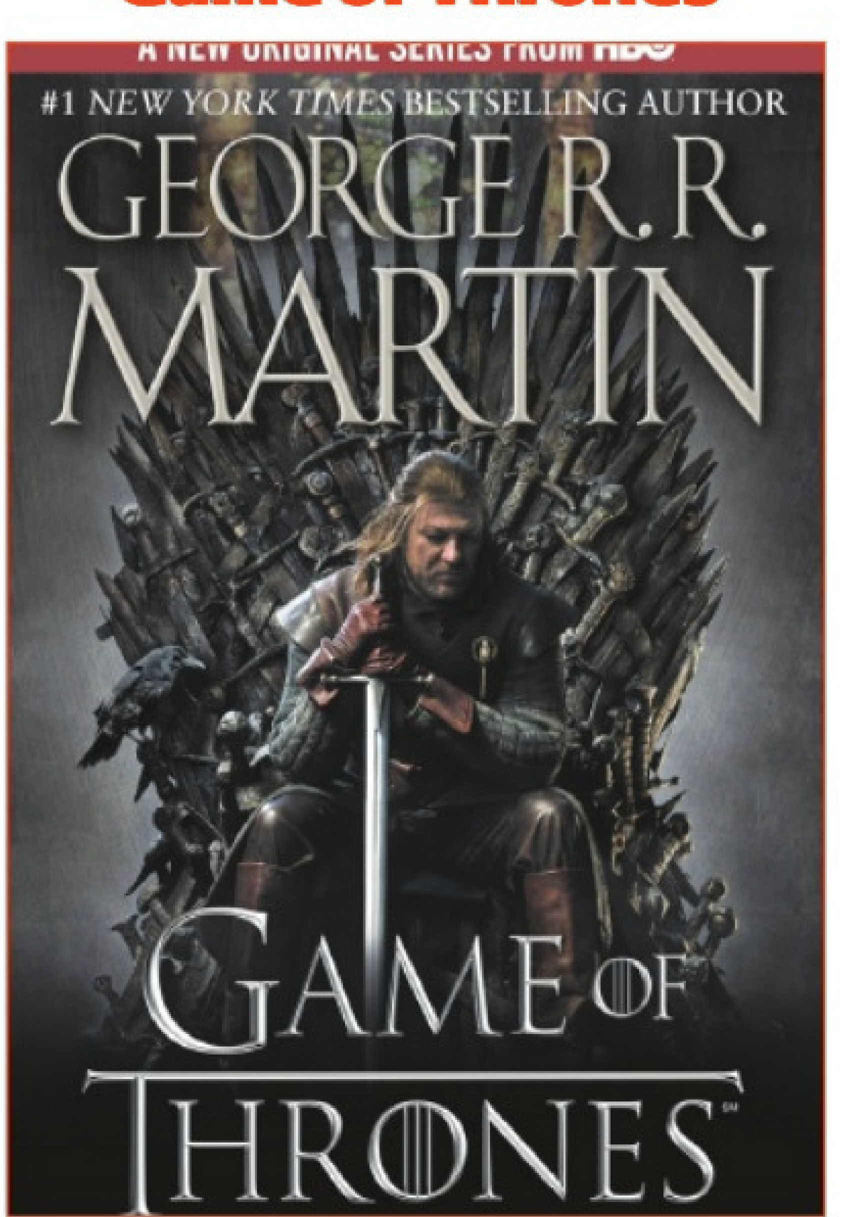
有的艺术家为了完美与成就会不惜一切代价，《黑天鹅》中的女芭蕾舞演员就是其中之一。妮娜是一名出色的芭蕾舞演员，从小受到母亲严厉的管教，生活里只有舞蹈及野心勃勃的目标。当导演托马斯决定为新一季《天鹅湖》挑选新演员时，妮娜成了第一候选人。可是紧接着她发现自己被困在与另一名舞者——莉莉的竞争中，为了争取到这个名额，两位舞者的竞争与对抗逐渐进入扭曲状态。随着一场重大演出日渐临近，妮娜在生活中发现很多不可思议的现象，有时甚至会莉莉身上看到自己，有时却又莫名其妙地受伤。这让她不确定竞争对手究竟是一个超自然的幻想，还是自己出现了错觉。为了打败对手，妮娜开始探索自己黑暗的一面，不择手段去取得胜利，却不知自己正在滑向深渊……P



白兔糖
うさぎドロップ

独身的男主角因为种种原因而最终收养了外祖父的私生女，并且打算认真地抚养她长大。男主角虽然既有正义感又有男子气概，但是经常稀里糊涂的，对女性和孩子是绝对的苦手，更不知该怎样对付小女孩。阴差阳错间，六岁小萝莉与玩世不恭的小老爸的故事就这样开始了。看到这里相信你已经分不清男女主角混乱的辈分关系了，不过不要想得太邪恶，这只是一部温馨感人的作品。对于这次的动画化，漫画原作者非常开心。表示自己从小在动画之中长大，看到自己的漫画居然可以被动画化，“这简直就像做梦一样……甚至是，做梦也没有想过”。小萝莉的声优会由真正的萝莉--今年刚满10岁的松浦爱弓来担任，此外还有坂本真绫、植田佳奈这样的知名声优加盟。看来7月最温馨治愈的新番非《白兔糖》莫属了。P

权利的游戏
Game of Thrones



尽管如今美剧已经涉及到各种题材，但奇幻剧始终近乎一片空白。比如近几年成功的科幻剧有《迷失》（Lost）和《超能英雄》（Heroes），灵异系列也有《邪恶力量》（Supernatural）和《真爱如血》（True Blood），只有奇幻题材从未出现在黄金时段的电视节目表上，《权利的游戏》正好填补了这一空白。

本剧是“冰与火之歌”这一经典奇幻小说系列首度搬上银幕，而原著一直被众多奇幻爱好者奉为神作。由于小说所构建的世界体系与故事情节实在太过复杂庞大，很难通过“N部曲+外传”这种电影模式交代清楚，拍摄电视剧的确是个更好的选择。与以往预算有限的电视剧不同，《权利的游戏》在预算方面也是大手笔：计划每年拍摄一季“冰与火之歌”，每季的总预算为3000万英镑，虽然无法与《太平洋战争》相比，但也算是大制作了。而且本剧在北爱尔兰拍摄制作，当地政府也在税收及场地方面给予冰火剧组很大优惠（本来就是双赢的合作），所以本剧的拍摄效果也算得上一流了。

抛开这些表面因素不谈，无论从故事剧情到世界设定，本剧绝对会让原著粉丝们满意：所有的改编都忠实于原著，作者乔治·R. R. 马丁从一开始就参与了制作。再加上HBO的各种宣传手段：定妆照、幕后花絮，还有故事中主要场景的壁纸，无一不表现出剧组人员对书本内容的熟知。更为夸张的是，制片人们甚至聘请了专人去创作多斯拉克（Dothraki）的语言，这与《阿凡达》的“纳美语”（Na'vi）相比也不遑多让。如今第一季已经完结，让我们一边品味这经典巨作，一边等待下一季的开播吧。P



源代码
Source Code

本片是继去年《盗梦空间》以来的又一部让大脑应接不暇的科幻片。某日柯尔特上尉醒来，发现自己正在一辆火车上，周围的乘客看上去都认识他，而他自己却对周遭环境毫无概念，只记得自己正在伊拉克执行任务。正在他试图找出真相时，火车却与另一辆列车相撞。而下一个时刻，柯尔特却又发现自己处在一个房间里，一名军官向他解释了这一切令人费解的事件。原来柯尔特正在进行一个名叫“源代码”的政府实验项目：利用某种设备，可以让使用者反复“穿越”进一名在这次列车相撞事件中死去的受害者身体里，但每次只能回到距离相撞的8分钟前。凶手宣称将于6小时后制造更大规模的恐怖事件，为了寻找线索，柯尔特不得不一次次穿越，在这关键的8分钟里找到元凶。P



美少女特攻队
Sucker Punch

这是一部很宅的片子，不仅有着相当多的RPG游戏元素，像什么奇幻屠龙、东瀛武士、蒸汽朋克与科幻都市一应俱全，还有各种制服妹子——学生服、女佣服、军服应有尽有。可惜听上去很美看上去很惨，光是欧美妹子粗糙的皮肤就足够毁掉你对“美少女”的所有期望了。事实上本片既没有萝莉也没有少女，基本就是欧美宅拍给欧美宅看的。抛开奇怪的审美观念不谈，本片的剧情设定还是比较有新意的，三层世界层层嵌套，可惜逻辑上很绕，剧本上很苍白。有人说这个是端了激光枪的《爱丽斯梦游仙镜》，也有人说这个是美少女版的《盗梦空间》，其实不用费那么多心思去思考所谓的内涵，如果你看不懂它的剧情，那么就专心享受画面特效，够爽就好。如果你不幸看懂了，只能说明你也很宅……P



七合圣石战记
Sacred Seven

ACG界有一句话叫“日升出品，必属精品”，特别是机甲类动画更是日升所擅长的类型。而本部作品是日升继《舞-HiME》《穿越宇宙的少女》之后制作的校园人体机甲动画，想来必定会成为七月新番的重头戏。本作的故事围绕一种含有特殊力量的原石Sacred Seven展开，其中代表争议力量的是“善石”，反之则是“恶石”。男主角丹童子阿尔玛因为过去无意中使用Sacred Seven力量误伤了别人，从此刻意避开周围的人，过着孤独的学园生活。直到一位名叫蓝羽瑠璃的少女出现在他面前，希望借助寄宿在他身上的Sacred Seven力量。谁知丹童子极其厌恶这种力量，并把蓝羽赶走。与此同时，“恶石”突然出现在这个平稳的城市中，并同样为丹童子身上的力量而来，一场正义与邪恶的交锋即将展开……P

■写在前面

本期重点推荐的内容是“桌游扩展中外谈”一文，做这篇文章的目的有两个，第一是简要介绍一下所谓桌游扩展的概念，并结合国外精品桌游的实例来解说一下；第二是为国产原创桌游站脚助威，推出一款成型的国产原创桌游已非易事，之后再进一步推出新版或扩展，这需要持续的经济投入及精力投入，在目前国产桌游业正处在的起步期间，显得尤为难能可贵。

本刊对国产原创桌游进行了数次的特别报道，前后共介绍了游戏在20款左右，我们对这20款游戏保持了持续的关注，发现有半数左右陆续推出了形式不同的扩展。本文将对这些扩展做简单的介绍和评点。当然，也许有我们没有关注到的有扩展国产原创桌游，我们会在今后的栏目中追加报道。

鉴于上文提到的两个目的，我们的文章也大致分为两块内容，第一部分是对于国外桌游扩展的分类简介，当然，这种分类方法并不见得是完全科学准确的，举例说明时也不会将所有归入此类的知名游戏一一点到，权当是桌游基础知识的普及吧。

在文章的第二部分对国产原创桌游扩展进行介绍和简评时，也不会按国外桌游扩展的分类进行分类，毕竟国产桌游才刚刚起步。

严格说起来，扩展是桌游得以存在和延续的重要保证，我们会说十年前推出的《卡卡颂》我们现在还在玩，但实际上我们大多数人在玩的是加入了这样那样若干扩展包的《卡卡颂》，而不是十年前那个最初版本。只有不断推出扩展的桌游，才能长久的抓住玩家，当然也就能更长久的圈钱，国内的桌游设计者显然也非常明白这个道理。

集换式卡牌游戏（比如万智牌和魔兽卡牌）及成长式卡牌游戏（比如战锤：入侵），都会不定期的推出新版，广义上来讲，也算是扩展的一类，特别说明一下。

本期的“德国年度游戏大奖演义”，讲述的是2008、2009两年的评奖情况，随着年份距今越来越近，获奖或者获得提名的游戏，相对的也就比较容易找到，建议大家到自己常去的桌游吧来个大搜索，把这些游戏都找出来体验一下吧。

本期的魔兽卡牌介绍的是中文第14版“元素之战”，确实是一个非常给力的版本，四大元素领主拉格纳罗斯、奥拉基尔、耐普图隆、塞拉赞恩联袂出场，还有蓝龙主卡雷苟斯和时间之王诺兹多姆外带两条龙妹子……嗯，还有长了翅膀的玛法里奥·怒风。别的不多说了，感兴趣便去看正文吧。P

桌游扩展中外谈

■策划 本刊编辑部　执笔 君子不器、摩卡

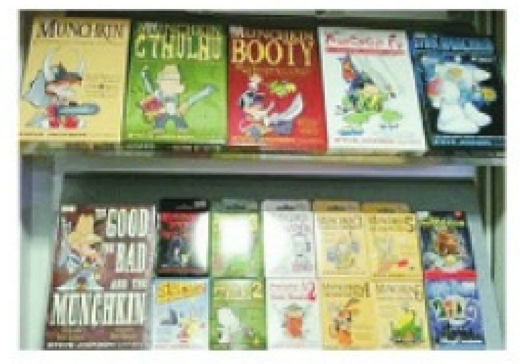
国外部分

一般说来，一款得到广大玩家肯定的桌游，大致会推出扩展（expansion，也被称作扩充），就如同好的小说、影视作品或者电脑游戏会推出续作续集一样。

不过，桌游的扩展同续作续集相比，有其自身鲜明的特点，就其形式来讲，大致分为内容扩展、机制扩展、题材扩展等几大类。当然，仅用语言描述来讲请上述几种形式的扩展，相对比较困难，下文中，我们会结合国外的优秀桌游作品及其扩展的实际情况，对这几种扩展模式做出简要的分析。







（左图）《Dixit2》扩展
（右上图）《Jambo》的两个扩展
（右下图）《小白牌》的各种扩展

一、内容扩展

内容扩展，指为基础游戏增加新的内容，原本的游戏机制不变，可以让游戏内容变得更丰富，或者是用新的内容替代旧的内容。扩展的新内容方向上可能会是：卡牌、板片，版图等等。

1.卡牌扩展

《Jambo》：一款2人交易类游戏，游戏主要通过出牌来触发行动、交易物品，在基础版之后，游戏又出了两个扩展，都是卡牌扩展，增加了游戏中的人物牌、动物牌、物品牌和货物牌，游戏时既可以用新推出的扩展，也可以新旧混在一起玩。丰富了游戏的内容，增加了新鲜感。

《小白牌》：一款长久不衰的游戏，也有可能是至今为止出过最多扩展的游戏，游戏在简单的踢门打怪升级的机制下，创造了无数的卡牌内容装备、物品、药剂、种族、职业、怪物、事件等等。如果你想把全部扩展都加入进去游戏，会有几千张牌。

《Dixit》：去年的获奖游戏，在原有基础72张牌的基础下，出版了《Dixit2》，增加了72张新的牌，让玩家可以发挥更多的想象力。

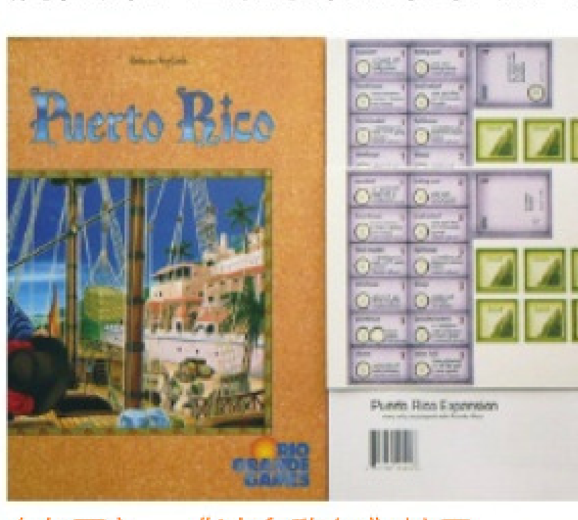
2.板片扩展

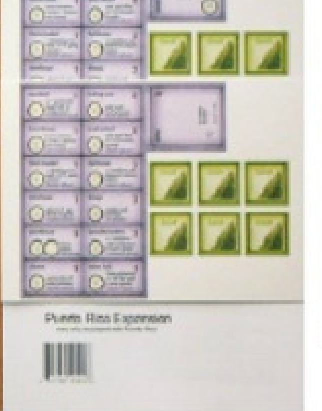
《卡卡颂》，出过很多扩展（上期我们有文章专门介

绍过），每个扩展不仅有新的玩法还有新的板片。在基础版中，有一种板片造型是没有的就是一边城、一边路、两边田，而在扩展中，各种片都完备了，而且《卡卡颂》还随杂志或展会，发行了专门是板片的小扩，造型各异，充分发挥了想象，丰富了游戏的内容。

《波多黎各》，作为最优秀的策略游戏之一，想要做出同样成功的扩展，的确不容易，但多方评价，《波多黎各》的第一扩展要比原版好，第一扩展增加了17个新的紫色建筑物，玩家在游戏开始时，可以决定用新的还是旧的，使游戏变得更多样，产生了更多的建筑物组合。

《小小世界》，作为一款轻松的战争游戏，丰富的对战种族是这款游戏最有趣的地方，在基础版里，只有14个种族和20个属性片，在之后的扩展里，增加了10多种新的种族和属性片，让玩家有了更多的可选项。







（左图）《波多黎各》扩展
（右上图）《卡卡颂》的各种扩展
（右下图）《小小世界》种族和特性扩展

3.版图扩展

《蒸汽时代》：作为一款经典的铁路题材游戏，游戏有着成熟而全面的机制，游戏的基础版发行于2002年，起始版是美国五大湖区的地图。时至今日，已经发行了超过20个不同国家或地区的版图，而配件和玩法都以基本版为主，所以买一个基础版是多么的有价值。之后只要补充各种地图就好了。同类型的采用版图扩展模式的还有《电力公司》《车票之旅》《铁路大亨》等。

《开膛手杰克》：基础版是在白教堂街，之后出了码头场景（当然之后还有许多新场景），让玩家在不同的环境下体验警察与杀手之间的斗智斗勇。





《蒸汽时代》的新地图　　《开膛手杰克在纽约》

二、机制扩展

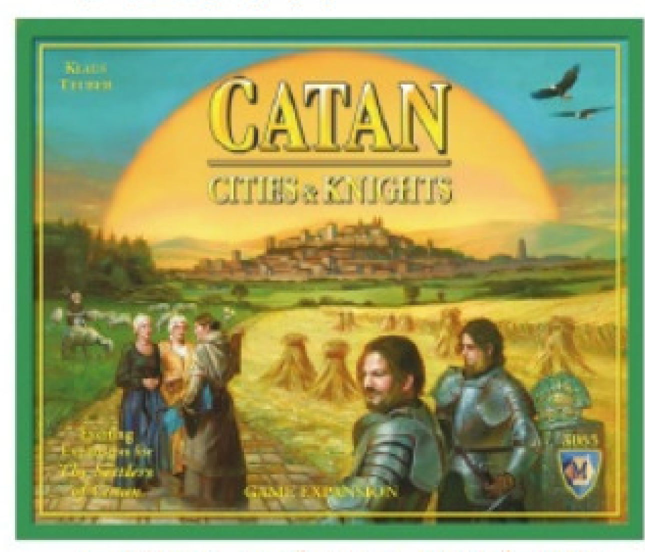
游戏的机制就是一个游戏的灵魂，设计者在出版游戏扩展时，为了完善游戏或者为游戏增加某一方面的效果，可能会在原有游戏机制的范围外增加新的机制，或者是从某一方面打破原有的机制，创造新的玩法和处理方法。

《卡坦岛》的扩展《骑士与城市》，为游戏增加的新的机制和元素，玩家可以造骑士，造围墙，收集科技，抵御新的海盗。在卡坦岛5～6人扩展中，为了加快游戏进程，设计者在玩家回合间增加了特殊建造机制。

《国王堡》在原版中，每回合防御怪物进攻前，玩家可以掷一个六面骰子，来确定国王的援军，如果掷出大数，则每个玩家都基本上不用建造增加战斗力的建筑物了。并且，由于前期怪物攻击力弱，玩家基本都赌骰子大，从而让很多建筑物失去了原本的重要性，扩展中把掷骰子改为了出援军片，每个玩家只有一套0～4的片，每次出一片，这样就让那些军事建筑起到了应有的作用。

《壁画》的原版机制非常严谨，从决定回合顺序，到影响购买染料价格，到工人心情，整体是一个标准的策略游戏。在基础包里，游戏就有了3个扩展，对游戏机制进行了小的修改，让原本可以得到3块钱的行动，变成可以拿到各种特殊卡牌的行动，并且在原有染料的调制上增加了2种新的调色，让绘画过程变得更复杂。

三、题材扩展





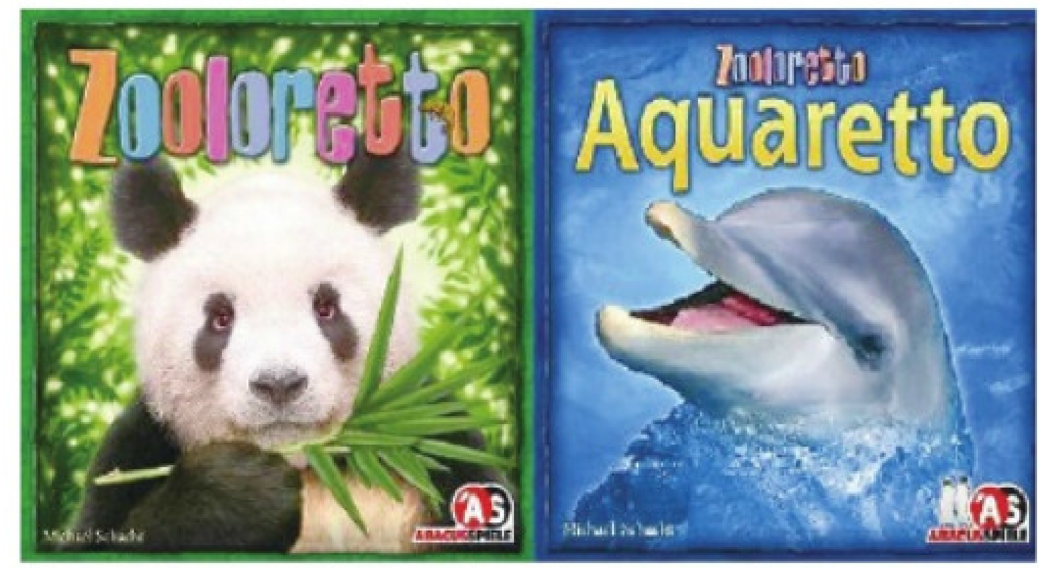
“卡坦岛”的《骑士与城市》扩展　　《壁画》4、5、6扩展盒

一个游戏机制可以适用于多种背景，但如果真的只是改变题材而机制不变，多少有些换汤不换药的感觉，玩家不一定买账。但一些好的机制，的确可以用不同背景来圈钱。当然，其自身也能够保证同样机制不同背景下，可以吸引同样的玩家来购买。另外强调一下，非同一设计师出版的不同题材、同样机制的游戏则涉嫌抄袭，这一点一定要注意。

《动物园》是2007年的SDJ获奖游戏，作者使用了之前《变色龙》的机制，只是从形式上做了改变，并且丰富了内容，从而大获成功，之后又发行了《水上动物园》，将动物改为水中的动物，并且更改了一些得分方法。卖的也还不错，可以说是换汤不换药的最成功之作了。

《战争之道》，是使用《二战回忆录》机制的古代奇幻战争背景游戏，它比《二战回忆录》增加了魔法的运用，让这套战争机制看起来更适合古代战争。

四、其他扩展



《动物园》与《水上动物园》

在桌游世界中，无论游戏繁简程度、题材、材质，都有可能成为出扩展的方向。除了上述主要的三类扩展外，还有一些常见的扩展方式。

1.人数扩展

出发点是为游戏增加同时进行游戏的人数，比如《卡坦

岛》的5～6人扩展，《圣彼得堡》的扩展等等。实际上，一款成了型的桌游，如果要增加同时游戏人数，就实现手段来讲，大致是内容扩展的方式（比如加卡牌、加人物、加大版图等）。不过，单纯的为增加人数而退出的扩展，一般不会像内容扩展那样“改变”的比较大，故此但列出一类。

2.材料扩展

基础版做得很简陋，但很受欢迎，出版公司就做了游戏中的3D造型配件，让玩家有更真实的体验，当然出版公司这么做主要还是为了挣钱。比如《农场主》的蔬菜宝宝扩展，《卡美罗暗影》的彩色人物扩展，《卡卡颂》的透明米宝等等，但确实也使得游戏更为精美了。

3.旅行装

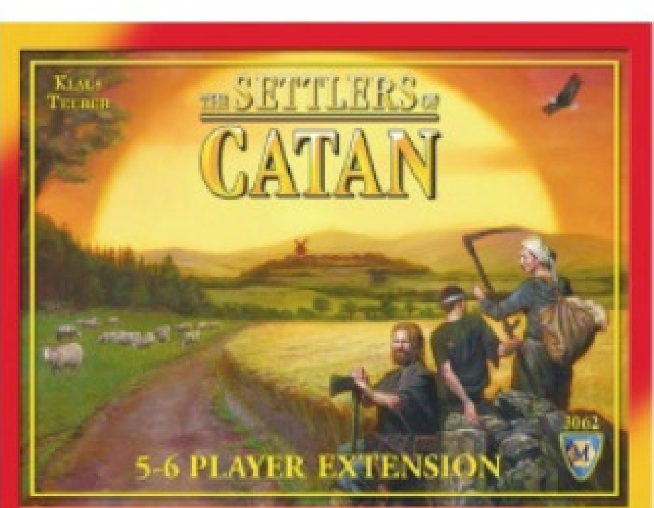
旅行装（便携版本）是一种独特的桌游版本，越来越多的出现，主要是为了喜欢桌游又喜欢旅行的玩家所考虑，比如《拉密》的旅行版，《卡卡颂》的旅行版，《乌邦果》的旅行版等等。




《农场主》的动物模型



透明卡卡颂米宝



《卡坦岛》5～6人扩展



《拉密》口袋版

国内部分

本刊已介绍国产桌游

封神斗	三国智
风声	福神
Mr.M的谋杀法则	我的世界杯2010
开心宅摘菜	疯狂办公室
崛起	一愚惊人
阿狸大聚会	天降小福星
太乙仙魔录	牛粪有的是
斗福	大名传
死亡前线——血色欧洲	魔法英雄——石泣
战国策三十六计	鬼戏

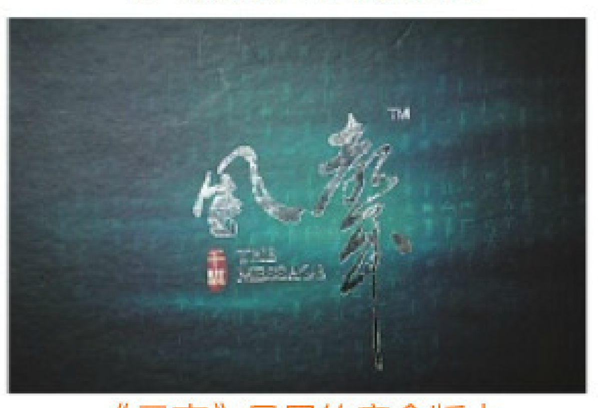
本刊对国产原创桌游进行了数次的特别报道，前后共介绍了游戏在20款左右，我们对这20款游戏保持了持续的关注，发现有半数左右陆续推出了形式不同的扩展，本文将对这些扩展做简单的介绍和评点。

《三国智》最早推出时，笔者曾有担心，怕弄成了三国版的万智牌，虽然也不是不好玩不能玩，但这会涉嫌抄袭，总是不好。待拿到样牌试玩后（当时拿到的样牌是黄巾之乱基础包+虎牢关补充包），顿时放下心来，《三国智》有自己独立的游戏机制，并且与三国题材契合的很好。其后，发行方又陆续推出了“天子不臣”“戟殁黄沙”和“惊蛰”三个补充包，力度非常之大，主要是对游戏机制进行了拓展和完善，丰富了打法，修正了对战规则中的欠妥之处。同时各类比赛对战搞的有声有色，官方网站也足够活跃，给玩家带去需要的资讯和信息。更为难得的是，发行方推出了金属盒装的基础包，相对于最早的扁形纸盒，纸牌的携带变得很方便。据了解，《三国智》的下一版补充包正在研发中，预计在今年年底上市。

《风声》从同名的影视及文学作品中得益不少，普一推出就吸引了大量玩家的眼球，而该游戏的情报传递等机制也确有其自身鲜明的特点，并与“风声”这个谍报题材契合很好。我们在之前的介绍文章中提到，《风声》这款游戏，参与玩家较多时，乐趣度更高，某种意义上说这也为其扩展指出了方向，《风声》推出了人物扩展包。另外，最早推出的《风声》是扁盒版，目前的正式版是方形盒子的。《风声》已经完成了Online化，如果你找不到那么多朋友面对面的玩，上网玩也是不错的选择。



《三国智》惊蛰扩展包



《风声》最早的扁盒版本

《福神》应节日的喜庆气氛而推出的作品，当时本刊报道时即指出这款游戏玩家之间互动性不强的弱点，“中元节扩充包”较好地解决了这方面的问题，中元节又称鬼节，扩充里增加的都是黑白无常这样的鬼牌，与之前的一众神仙牌，倒是相映成趣。



《福神》中元节补充包

《疯狂办公室》是一款轻松欢乐的小品级游戏，讲述的是“办公室里的故事”，由于桌游玩家中以学生和白领为主力人群，此类游戏关注度一般会更高一些。《疯狂办公室》推出的实际上并非是一个扩展，而是同系列的另外一款作品——疯狂办公室二部曲《波士勿扰》，依旧是那种欢乐式甚至有点儿无厘头的作品。虽然算不得扩展，不过就一类题材推出系列作品，也是不错的构想。



《波士勿扰》，延续了该系列搞怪的风格




《太乙仙魔录》扩展中的人物卡——武曲星君、虎禅上人


《一愚惊人》绿盒版



《血色欧洲——血色欧洲》盒面


《魔法英雄——石泣》扩展中新增的6个英雄


《战国策三十六计》的冰蓝版和火烈版

《一愚惊人》是一款构想比较另类的游戏，我们介绍时讲的是蓝色包装盒的版本，实际上之前发行方还出过同名的绿色包装盒的版本。这两个版本的游戏游戏机制基本相同，但具体到其中的卡牌呀之类的就完全不同，不过说它们互为扩展也不为过。

《太乙仙魔录》的金属盒包装，确有让人眼前一亮的感觉。从游戏机制来讲，《太乙仙魔录》属于卡牌对战类，此类游戏在做扩展的时候，一般都是采取加人物卡、技能卡这样的方式，虽然实现起来相对简单，但如果做不好会比较影响游戏的平衡性。制作方显然很明白这一点，目前包含新人物卡的扩展包正在制作中，我先放几张人物设定给大家看看，正式产品预计于今年年底上市，同时，玩家亦有可能在年底玩到Online化的《太乙仙魔录》。

在说《死亡前线——血色欧洲》之前，我们先看看《死亡前线——闪电战》，细心的玩家会记得，在版图版的“血色欧洲”推出之前，卡牌版的“闪电战”已经面世。我们就这两款游戏的开发构想等问题和开发方进行了沟通，开发方表示其实“血色欧洲”完成设计在前，但出于开拓市场、卡牌类游戏接受度比较高、培养军事类游戏入门玩家等考虑，他们又制作了相对简单的“闪电战”率先投入了市场，事实证明，这个举措收到不错的效果。开发方还表示，“血色欧洲”的第一个扩展中将加入苏军的内容，预计在今年年底推出，而另一款以现代战争为题材的军事类桌游，目前已经开始在制作了。

《魔法英雄——石泣》游戏机制不算复杂，且可扩展性不错。所以游戏自推出之初，在其官方论坛上，玩家对于游戏规则及游戏内容扩展的讨论就很热烈，开发方同玩家之间的互动很好。开发者对玩家的反馈意见比较重视，很快推出了“团队对抗”规则。据了解，第一版的扩展包开发已至尾声，扩展包里增加了6张英雄卡（见本页右上图），算是在游戏机制方面的小小升级，除此之外，还增加了高级草药卡并修正了原版的一些内容。玩家们看到本文章时，说不定就已经玩上这个扩展包了。

《战国策三十六计》给玩家留下的第一个深刻印象，大概就是它那细长的包装盒，在这个需要彰显特色的时代，这个包装盒，让游戏增色不少。该游戏在出第二版时，将卡牌的尺寸有所扩大，因之包装盒也变大不少，同时细化了游戏规则，对部分卡牌内容卡牌技能做了细微的修订。第二版分火烈版和冰蓝版两种，值得赞赏的是，在开发方的官方微博及官方论坛上，官方明确指出两版内容一致只是外包装不同，并提醒玩家理性消费，这确实是为玩家负责的态度。

结语

对于一款桌游而言，推出扩展意味着很多事情。首先，如果游戏本身没有得到相应数量的玩家的关注，那它是很难有扩展推出的，毕竟对于开发者而言，推出扩展也同时是一个圈钱的过程。其次，对于开发者而言，扩展是一个持续的经济和精力的投入，没有持续的努力就很难期盼获得持续的成功。

对于国内的桌游设计师和桌游销售商来说，推出扩展，首先证明游戏赚到钱了，或者至少还有不错的口碑，就算是赔本赚吆喝，多少也能看到发展潜力。从另外一个角度讲，这也是一种坚持的精神，是一种对自身及产品的自信和执着，一种对玩家负责的精神。上文介绍了大约有10款左右的各种类型的扩展（有些甚至不能算是扩展而只是某种形式的关联），我们在行文过程中刻意地没有突出这些游戏的设计者和销售商，而只是着重介绍了游戏扩展的思路，这样做是力图使玩家或读者能够更关注于游戏及扩展本身，或许更能体会设计者或销售商的行路历程甚至喜怒哀乐。需要强调的是，我们在对国产原创桌游扩展进行介绍和简评时，没有“强制”按国外桌游扩展的分类进行分类，仅仅是因为我们不想给才刚刚起步的中国桌游业拔高到“上纲上线”的程度。但实际上“桌游”或“扩展”，不论是在国内还是国外，其核心实质是相同的。

最后要说的是，目前已经有多款桌游实现了Online化或者正在进行Online化，这是件好事，我们其实不必去坚守什么“不插电”的理念，在电脑网络如此发达的今天，不去借助网络来宣传自己才是不可理解的。但是，Online化并不等同于利益最大化，线上产品的利益点和实物产品的利益点也大不相同，而且不论是线上产品还是实物产品，本身的质量才是最最重要的。P



德国年度游戏大奖演义/15

■北京 君子不器

2008年

2008年是有特殊意义的一年，原因有两点，首先，国内桌游是从2008年开始兴起的，其主要爆发地是上海，虽然北京、南京、西安、成都等地在2006年甚至更早，就已经有了桌游俱乐部和活动，但是商业化的桌游产业，却是从上海起步，时至今日，上海依然是国内桌游业最发达的城市。

接下来隆重介绍2008年SDJ上获奖的桌游设计师：Reiner Knizia（简称RK，中文名字叫倪睿南），RK是一名非常高产的桌游设计师，已经出版发行了至少300款独立的游戏，这也让他成为桌游界少有的全职设计师。据说RK在8岁时就设计出了一款游戏，也能算的上是天才了。之后他成为了一名数学博士，正因为如此，他的桌游都有很强的逻辑性，每个游戏都如同一个数学模型一样，充满了德式桌游所强调的博弈。他的很多游戏都是卡牌小游戏，通过巧妙的机制和玩法，将多种颜色和不同数值相结合，让游戏虽然内容很少，但玩起来很有趣，这其中包括《毒药》《战线》《失落的城市》《革命万岁》等等。而他的主要作品拍卖三部曲（《现代艺术》《梅迪奇》《太阳神》），棋板三部曲（《两河流域》《侍》《穿越沙漠》），还有《蓝月城》《智谋棋》《魔戒圣战》等等，让人们相信他是一名真正有实力的设计师。有着如此全面的设计历程的RK，在2008年以前一直被称为遗憾的大师，因为他从没有得过最高荣誉奖：SDJ。终于，在2008年，SDJ的评委将这一奖项颁给了51岁“高龄”的RK。

让RK获得此殊荣的游戏是《Keltis》，香港战棋会出版的中文版称为《圣石之路》，这款游戏是2人卡牌游戏《失落的城市》的四人版，游戏有一张版图，版图上画着扇形的5条不同图形（颜色也不同）的路，玩家每人有五个棋子，可以走上这五条路，每条路有9个石子，越往后越大，起始的3个都没有分数，4～9石子的旁边有分数，分别是1、2、3、6、7、10，代表玩家如果能让自己棋子走到这个位置可以得到的分数。石子也有明暗的区别，暗的棋子在游戏开始时会放上奖励片，走到这个石子上的玩家就可以得到奖励。

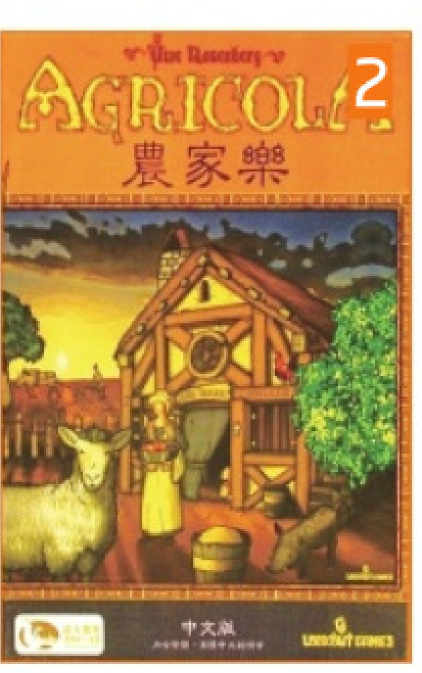
游戏开始时每位玩家有8张手牌，牌是与道路对应图形的牌，最大值是10，最小是1，玩家轮流出牌，出一张抓一张，出牌时可以选择放在图版旁边，作为弃牌，弃牌要按颜色分成5堆，不能混。也可以选择放在自己面前，颜色也要分开放，玩家出什么颜色，就可以让棋子在对应颜色的路上前进一格，玩家的5个棋子有1个是大的，他走在某一条路上最后的得分可以翻倍。但是如果玩家出过这种颜色的牌，那么之后出的牌就必须比之前的大或者小，并且要一直遵循这个规律。然后玩家可以抓一张牌，抓牌时玩家也可以选择从牌库抓，或者拿一张弃牌，同颜色的弃牌只能按从上往下的顺序拿，也就是先拿后弃的。这些规则基本与《失落的城市类似》。游戏直到牌库抓空，或者有第五个棋子走到路的终点为结束。游戏中玩家走到奖励片所在石子会有特殊的效果，奖励片有三种，数字片：玩家可以立刻得到相应的分数；四叶草片：你可以移动任意一个自己的棋子向前一格，如果这个棋子又走到含有四叶草片得石子上，则可以继续走一个棋子；希望石：你获得这个片，面朝上放在自己面前。

游戏结束后，根据自己棋子所在位置加分，记住大棋子所在位置是双倍分，然后根据希望石的持有数加分，比如一个都没有，就要减4分，有4个就可以加6分，最后总分多者获胜。

总体来说，游戏使用的是《失落的城市》的机制，由于四人局抓牌运气成分过高，所以将出牌需要递增改为也可以递减，并增加了奖励片来鼓励玩家向前进，从四人游戏角度来说，牌运较为重要，但游戏也因此变的轻松。在很多玩家眼中，《圣石之路》虽然符合SDJ评委的口味，但从可玩性和价值上稍显不足，而在我们看来，SDJ只是借这个还算不错的游戏，给RK一个迟迟未到的荣誉罢了。

这一年的提名游戏中，《石器时代》要比《圣石之路》好玩的多，游戏中玩家扮演一个部落中的一个小团队，要采集各种资源建造各种建筑物，还可以生孩子制作工具、种田等等，而采集资源则使用掷骰子的方法，越珍惜的资源，除数越高，游戏赠送的骰盅是纯皮做的，相当给力。游戏整体体验轻松欢乐，是不可多得的家庭游戏。

在入围游戏中，有中国台湾设计师Din Li Tsan设计的《空中花园》，有建造宇宙飞船并遨游太空的欢乐游戏《Galaxy Trucker》，有桌游吧必备游戏《蟑螂沙拉》等等，都还不错。而2007年出版的《Agricola》（《农家乐》）获得了“最佳复杂游戏奖”，并在获奖之后成功超过《波多黎各》成为策略游戏冠军，不过只持续了几个月就被反超了，如今是第三名。





1.2008年获奖游戏
2.2008年复杂游戏奖
3.2008年提名游戏奖

2009年

从这一年起，桌游似乎又轮回到了卡牌时代，这归功于Donald X. Vaccarino，是他创造了DBG的基本理念（Deck Building Game），设计出了《Dominion》（中文名《皇舆争霸》）。Donald X. Vaccarino是一位怪人，人们对他的生活一无所知，没有任何名气，他自己说："自己方向感很差，原地旋转后就会晕，而且头脑也不好，想一件事就会忘记之前的事。" 而他的生活环境也很简陋，生活几近颓废。然后《Dominion》改变了他的生活。这几年类似《Dominion》的游戏层出不穷，《雷霆之石》《暗杀神》《生化危机》等众多DBG游戏的出现，都获得了相当高的赞誉，这一切的基础就是DBG。下面我们就来了解一下，获得了2009年SDJ大奖的卡牌构筑游戏《Dominion》的机制。

玩过集换式游戏的玩家知道，集换式有两大魅力，第一就是开包的惊喜，第二就是自我构筑的思路。自我构筑是建立在玩家自主思想之下，形成一套体系，可以准确体现玩家对游戏内容的理解和对牌库套路的控制。从另一角度说，就是在一个大的同样的环境下，看哪位玩家头脑灵活。这对于需要彰显自我的年轻人来说，是极具诱惑力的。但集换式的一大问题就是强力卡牌的获得，需要花大钱，也就是所谓的大坑。DBG的理念脱变于集换式卡牌，他将所有可以组合到玩家牌库中的卡牌展示在桌上，通过利用桌游的回合机制，让玩家逐渐构筑自己的牌库。

《Dominion》这款游戏，在之前的国外精品桌游介绍中介绍过它的玩法，这里就只是简要总结一下，游戏获胜的方式，就是合理利用自己的手牌，去购买价值最高的分牌。总体来说，DBG的理念，就是玩家用一个同样的起始牌库，所有牌都放在桌上，玩家根据自己的理解购买各种牌，提高购买分牌的效率，最后购买最多分牌的玩家获胜。

这一年的其他提名游戏，大都是好游戏，模拟俄罗斯方块的《FITS》、初级策略游戏《Finca》、合作类经典游戏《Pandemic》，都值得一玩。入围游戏中，有趣的建岛游戏《Maori》、轻松的卡牌小游戏《Mow》,也都是值得体验的。

2009年度的特殊奖项有2个，一个是创新游戏机制奖，授予了《Space Alert》，这款游戏的独特之处在于玩家要通过听游戏提供的光盘，来决定自己及同伴的行动。

另一个特殊奖项为"聚会游戏奖"，这个特殊奖项缺乏特殊性，获奖游戏是《GiftTRAP》，中文译为《送礼高手》，是一款通过赠送相应礼物获得其他玩家好感的游戏。游戏配件做得十分出彩，还出版了专门适用于成人送礼的成人版。

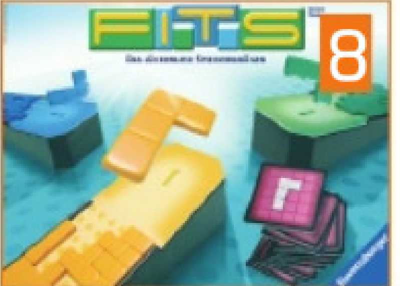
比起2004年的游戏大爆发，其后几年桌游的发展逐渐稳定，桌游正逐渐朝着小版图化、简洁化发展，而DBG类型的出现，让很成熟的卡牌游戏系统和桌游环境相融合，创造出了一片新的天地。











4.2009年获奖游戏
5.2009年聚会游戏奖
6.2009年提名游戏
7.2009年创新游戏机制奖
8.2009年提名游戏

2008

获奖游戏：《Keltis》，设计者：Reiner Knizia，游戏类型：手牌管理，成套收集

特殊奖项：

复杂游戏奖：《Agricola》，设计者：Uwe Rosenberg，游戏类型：工人放置

提名游戏：

《Blox》，设计者：Jürgen P. Grunau, Wolfgang Kramer和Hans Raggan，游戏类型：手牌管理

《Stone Age》，设计者：Bernd Brunnhofer，游戏类型：掷骰子，工人放置，成套收集

《Marrakech》，设计者：Dominique Ehrhard，游戏类型：掷骰子移动，棋板摆放

《Witch's Brew》，设计者：Andreas Pelikan，游戏类型：手牌管理，同时选择行动

入围游戏：《The Hanging Gardens》等12款

2009

获奖游戏：《Dominion》，设计者：Donald X. Vaccarino，游戏类型：牌库构筑，手牌管理

特殊奖项：

创新游戏机制奖：《Space Alert》，设计者：Vlaada (Vladimír) Chvátil，游戏类型：电子，合作，手牌管理，同时选择行动

聚会游戏奖：《GiftTRAP》，设计者：Nick Kellet，游戏类型：同时选择行动，投票

提名游戏：

《Fauna》，设计者：Friedemann Friese，游戏类型：动物题材，琐事

《Finca》，设计者：Ralf zur Linde和Wolfgang Sentker，游戏类型：区域控制，成套收集

《FITS》，设计者：Reiner Knizia，游戏类型：拼图，图形构建

《Pandemic》，设计者：Matt Leacock，游戏类型：合作，点到点移动，手牌管理，

入围游戏：《Maori》等7款

《元素之战》的六个关键词

——魔兽卡牌14版**图文概说**

导言：这本杂志拿在读者手中的时候，中文魔兽卡牌14版《元素之战》已经上市一段时间了，220张全新的卡牌会为我们的魔兽生涯带来怎样的改变？

关键词：英雄

13版两大正式变动——解除商业技能的限制、持续的翻面能力——获得了一致好评，尝到了甜头的卡牌客决心再接再厉，干脆把天赋的自主权也交给了玩家。从今以后你可以随意支配英雄的天赋，不用再为此违心的选择阵营或者种族甚至长相，当然套牌还是只能有一种“某某天赋限定”的类别，否则就成了“私服”。这个改动充分拓展了牌手的创意空间，英雄的参与度显著提高。





关键词：元素生物

“大地的裂变”让我们的世界支离破碎，死亡之翼的觉醒打开了前往元素位面的通道……且慢！绕来绕去还是为了“打副本车Boss拿装备”的俗套剧情简直弱爆了，这是魔兽卡牌！炎魔拉格纳罗斯、驭风者奥拉基尔、猎潮者耐普图隆、石母塞拉赞恩，你们一天到晚打来打去到底闹哪样啊？都在我手下老老实实的卖命吧！

既然名为《元素之战》，火、风、水、土自然是一线的





主角，与之相关的技能、盟军和任务比比皆是。不同的元素也有迥异的战斗风格，火强调进攻，风擅长偷袭，水偏重治疗，土擅长防守。四大元素领主的隆重登场颇具眼球效应，不过是否能打还需时间的检验。





关键词：巨龙

上个版本赋予了英雄变身红龙女王阿莱克斯塔萨或者绿龙女王伊瑟拉的能力，这个版本轮到了青铜龙之王诺兹多姆和新上任的蓝龙之王卡雷苟斯（玛里苟斯表示死不瞑目）。









我认为，嗯……下个版本一定是死亡之翼耐萨里奥，耶~

卡雷苟斯掌控魔法，诺兹多姆掌控时间，两条巨龙的现身条件自然与之息息相关，能力的设计更加令人拍案叫绝：卡雷苟斯复制你的非持续技能，一个大火球变成两个有木有？诺兹多姆赋予你一个额外的回合，“时间停止吧”伤不起啊！

另外，青铜龙人和蓝龙人的加入丰富了盟军的阵容，两个龙妹——泰利耶苟萨、索莉多米——以人型生物的造型为宅男奉献了福利，轮抽的时候遇见了就毫不犹豫的留下吧。

关键词：玛法里奥·怒风

妻子泰兰德在2版出现，弟弟伊利丹在6版（准确的说是RAID扩展包）出现，自己却在14版姗姗来迟，不得不说玛法里奥的睡眠质量真不错啊……



“这才是为师的完全体，”玛法里奥·怒风在《大地的裂变》以及前传小说《怒风》中出尽了风头，不仅再次拯救了世界，而且硬生生长出了一对翅膀，彻底扑灭了情敌的嚣张气焰。

然而，尽管暴雪努力为玛法里奥刷存在感，广大玩家显然还是对“你这样做对得起你哥吗？你这样走对得起我吗？你这样傻呆着对得起你自己吗？”的桥段更感兴趣。《魔兽争霸3》捧红了一个弟弟，龙套了一个哥哥，再加上错过了《魔兽世界》的全盛时期，即便主角光环加身，玛法里奥还是一副万年不变的高大全形象——于是乎，我们也无法苛求他的卡牌会有怎样的个性了。

当然，玛法里奥·怒风的强度完全符合紫色的等级，是个足以带来胜利的炸弹，不过正如他的台词所说：“要使我们的世界得以保全，我们此战必胜。”这种不讲道理的道理是不是有点无趣呢……

关键词：藏匿

藏匿在13版《灭世者》首次露面，让“下地”这一动作更有战术层次，博得满堂赞誉。不过大概是由于处在试水阶段的缘故，唯有绿色的技能、蓝色乃至紫色的装备和盟军方可享受藏匿的待遇，或多或少的限制了它的使用率。现在开发人员已经热身完毕，是时候将藏匿推广开来了。







五个白色、一个绿色盟军和三个蓝色，以上盟军为我们带来了全新的思路，尤其对于限制赛影响巨大。毕竟，我们的套牌可以少放甚至不放技能或者装备，但是几乎不可能不放盟军。那么，既有不错的身材和能力，又能在用作资源的同时换来出色的效果——而且是免费得到的，这样的盟军，我们有什么理由不产生足够的重视呢？

关键词：刮刮卡

国服的CTM直接从4.1版本开始，不出意外的话，不少玩家上线的第一动作就是赶往藏宝海湾，“我的刮刮卡早已饥渴难耐了”。



14版继续为我们带来三种妙趣横生的刮刮卡，分别如下——

一号：兰德鲁的小巫妖

迄今为止最拉风的小伙伴，甚至没有之一！兰德鲁的小巫妖居然能够发射寒冰箭攻击附近的小动物——还记得在纳克萨玛斯门口的猫吗？就是即便被套上了“杀死了会黑手”的传闻仍然难逃玩家毒手的那只，萌化的克尔苏加德终于开始报复社会了。另外，当你干掉其它玩家或者它干掉小动物的时候，它还会发出腹黑的笑声。



二号：战争晚会的马桩

召唤一个马桩，你的角色和队友均可点击它召唤一匹坐骑，移动速度取决于角色的最高陆地骑术等级。一句话足以概括这张刮刮卡的意义：部落也有正常的马了！



三号：凶暴迅猛龙

二号刮刮卡为部落带来了实惠，设计人员不可能不考虑另一个阵营。从今以后，联盟有两个方式获得迅猛龙坐骑：有RP的刷副本，有money的买卡牌。P

E3 2011十大预告片

虽然不是每个看起来很美的游戏都如官方预告片描述的那般好玩，但不可否认，游戏预告片至今都是我们对一款新游戏最直观的了解通道，甚至一段好的预告片会直接与游戏销量挂钩。于是，拥有最高曝光度的E3游戏展就变成了游戏预告片们的战场。



个人认为，镜头切换娴熟、叙事方式巧妙的《蝙蝠侠——阿卡姆城》在VGA 10（VGA全称为，Spike TV Video Game Awards，被称为游戏界的“奥斯卡”）上的预告片是史上最棒的游戏预告片之一

■湖南 Dawn

No.10 战火兄弟连——狂暴四人组

■ Brothers in Arms: Furious 4 Debut Trailer

游戏预告片很多都具备了基本完整的叙事结构，用一个流行的词汇来说，这就是“微电影”。《狂暴四人组》的预告片走的是自上世纪60年代起的经典路线：Act 1：交代年代及背景——1944年，法国乡下一个纳粹聚集的小酒馆；Act 2：故事进一步发展——Chok从啤酒杯中掏出飞斧掷向一名始料不及的军官，四人组开始蹂躏酒馆里的德国鬼子，镜头逐一定格，标明角色名，风格接近电影《无耻混蛋》和《使命召唤：黑色行动》的DLC“死亡召唤”（Call of the Dead）预告片；Act 3：以一个戏剧性的高潮结束——布满弹孔的厕所门吱呀打开，一个坐在马桶上的军官发现报纸上报道的4个虐杀纳粹的好汉就在眼前。

预告片的作用是哪怕引起争议也要制造话题和吊起胃口，这是继《鬼泣5》后第二款引发系列粉丝强烈不满的预告片，好在它只是番外篇。

No.9 星球大战——旧共和国

■ Star Wars: The Old Republic “Return of the Empire” Trailer

30年过去，那个很久很久以前、很远很远之外的故事并没有结束，卢卡斯搭好这个太空歌剧的舞台，旧共和国的故事可以往前再编五千年。BioWare就动用了12组全职作家为“旧共和国”架构世界和编写剧情，煞费苦心地塑造了西斯大帝Darth Malgus这个角色。

在“旧共和国”过去2年里发布的3支电影级别预告片“Jedi vs. Sith”“Hope of Alderaan”及开场动画中，我们都能见到这个呼吸带喘的西斯大帝的身影，他对共和国方面势力的战绩是一平一胜一负。3支预告片本就素质极高，合三为一剪辑出来的预告片甚至不亚于电影预告。历数“星战”的标志性要素——绝地对西斯？有！而且都会使二刀流！赏金猎人？有！而且还是女性！太空激战？有！而且依然是在陨石带中展开！跃迁？有！而且依然是走私船！待到贯穿前传三部曲预告片的同一首音乐响起时，Fanboy们，请向BioWare和LucasArts致敬。

No.8 光环4

■ Halo 4 Debut Trailer

在《光环3》的结局动画中，我们和胡德统帅和精英Arbiter以为士官长已经牺牲，以为这真成了所谓的“最后一战”。然而在隐藏结局中，微软和Bungie和Cortana都让士官长进入只剩半截的逐晓号”（Forward Unto Dawn）的冷冻舱里休整。“当你需要我的时候，叫醒我。”士官长

对所有人说。“我往外发送求援信号，大概要几年才能收到。”Cortana对士官长和玩家们说。

不知道过去了多少年，Cortana焦急的声音骤然响起：“我需要你！醒醒！约翰！”在《光环4》的先行预告片中，一个被激活的神经元细胞像三叶星云一样往外震颤着发散微弱的金红色光芒，将脉冲电子逐一传遍全身，最终直抵大脑皮层——这一幕酷似《孤岛危机2》中的强化纳米服的功能演示。布满宇宙尘埃的冷冻舱里，一对头灯亮了起来，舱门被猛然推开，一个不知从哪获得新型盔甲（竟附有喷气背包）的士官长苏醒了！他捎上修短了头发的Cortana，几经辗转来到船体断裂处，一个冒着蓝光的疑为传送装置（而不是前作结局所展示的一个星球）的“BDO”正将飞船拖引过去。

不过，这款预告片的更大意义在于提醒喜欢或讨厌“光环”系列的玩家：“我还活着。”

No.7 生化冲击——无限

■ BioShock: Infinite Gameplay Trailer

同样是批判极端右翼政治的沙文主义，“无限”中的“哥伦比亚”却有着光鲜艳丽的城市景观，迥异于阴郁破败的水下“极乐城”。如果你不大明白这样的组合是如何强力——“虚幻”引擎3（UE3）+基于Morpheme技术的AI表现+采用“浮动世界”（Floating Worlds）技术描绘的巨大天空城+Deferred Lighting渲染器及逐像素动态光照机制，那么就从这段游戏预告片中去直观感受游戏表现吧。

“无限”被GameTrailers评为Xbox360、PS3、PC平台最佳游戏，也成为35家大型媒体投票发布的“游戏评论家大奖”的最大赢家，这段游戏试玩流程恐怕也功不可没。

No.6 皇牌空战——突击地平线

■ Ace Combat: Assault Horizon Trailer

作为老而弥坚的浪漫派空战游戏制作组Project ACES对空战的运动镜头掌控得愈加得心应手，以交叉剪辑来凸显速度与张力，多用仰角和游移镜头捕捉来使主体显得庄严正义，或者恐怖魄力——如以佣兵身份担任反政府军的俄国王牌驾驶员安德烈·马尔科夫（Andrei Markov），预告片借Pierre La Pointe中佐及Gutierrez之口侧面反映出此君颇具威胁性，他所驾驶的Su-35BM机体绘有鲨鱼涂装，被称为“Akula”（俄语“鲛”），预告片中几次出现了这架令人生畏的战机，像鬼魅般地咬在主角William Bishop身后，甚至从主角的CRA（交叉范围攻击）攻击中轻易逃出。在此我们可以观摩到一小段镜头不断切换，从机炮扫射打到4枚空空导弹连发的“Dogfight”，镜头拉近放大，导弹尾随，子弹

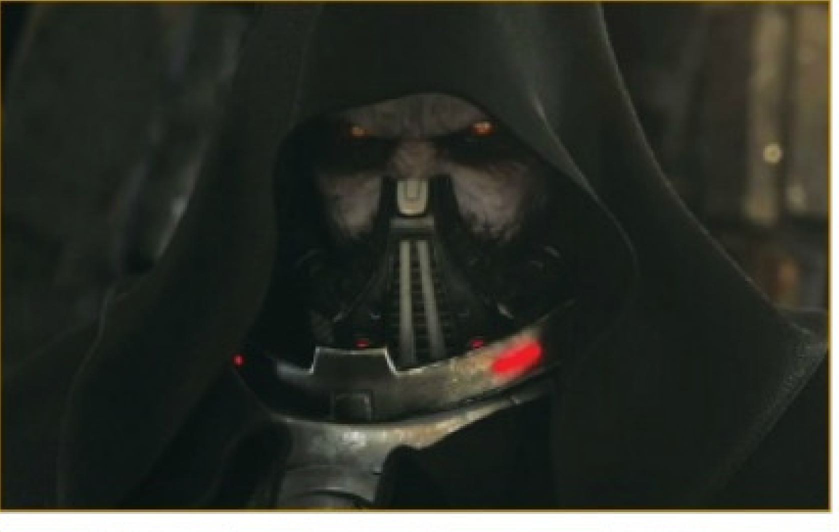


（左上图）Behold！我们的士官长带着更复杂、更多装备的雷神锤盔甲回来了！
（右上图）《战火兄弟连》的粉丝们，你们能接受这样的F4吗？
（右中图）共和国、独立军、西斯帝国中只有Darth Malgus有小说，他还抓了一个提列克族姑娘做老婆而不是做奴隶，这个角色太有深度了！
（右下图）在“哥伦比亚”上囚禁了12年的伊丽莎白比小妹妹要可怜可爱些吧，至少她有瞳孔





这是让我等Fanboy热血沸腾的场面，西斯群体PK绝地哇！《克隆人的进攻》吉奥诺西斯星球那一幕又浮现在眼前了有木有！





时间，这对是新作中“极近距离缠斗”的最佳诠释。预告片又以历代神曲“The Unsung War”和“Liberation of Grace-maria”伴奏，年轻优秀的飞行员们是否感到血仍未冷？

No.5 古墓丽影

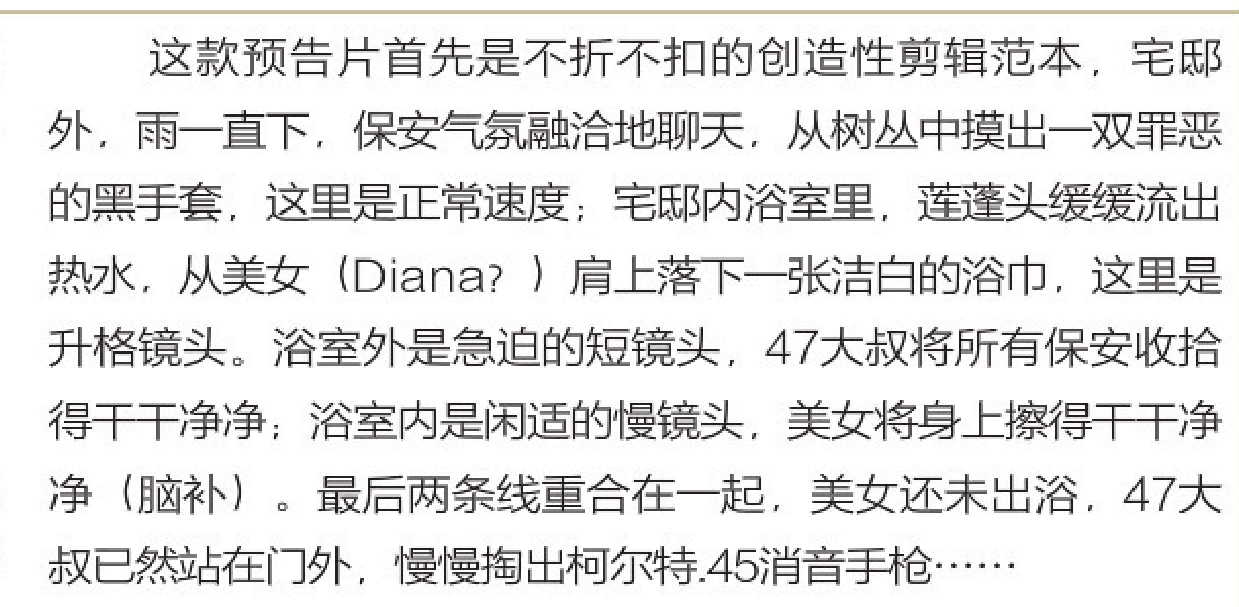
■ Tomb Raider Debut Trailer

一款精良的游戏预告片至少应该符合3个标准：逼真、逼真，还是逼真，或许这就是为什么看过此预告片的GameTrailers网站主编Marco Rosado称其为“目前我所见过的最棒的CG预告片”。

的确如此，这位21岁的Lara Croft是我们所见过的最年轻貌美，最接近真人肤质体貌的新世代Lara，欠缺冒险经验的她忍受着事故导致的皮肉苦楚，这种生动的痛苦表情也是傲娇自信的Lara大姐脸上绝少有过的——精确的表情捕捉技术大放异彩。当然，逼真并不是全部，恢弘的主旋律音乐由专业预告片制作公司谱写，短短的两分钟里也采用了前续剪辑（Flash-forwards），形成呼应，暗示宿命；结尾部分采用了特写倒拉镜头，由此窥得这个沉船湾的神秘恐怖。

No.4 终极刺客——赦免

■ Hitman: Absolution “Hot Shower” Trailer



这款预告片首先是不折不扣的创造性剪辑范本，宅邸外，雨一直下，保安气氛融洽地聊天，从树丛中摸出一双罪恶的黑手套，这里是正常速度；宅邸内浴室里，莲蓬头缓缓流出热水，从美女（Diana？）肩上落下一张洁白的浴巾，这里是升格镜头。浴室外是急迫的短镜头，47大叔将所有保安收拾得干干净净；浴室内是闲适的慢镜头，美女将身上擦得干干净净（脑补）。最后两条线重合在一起，美女还未出浴，47大叔已然站在门外，慢慢掏出柯尔特.45消音手枪……

《终极刺客——赦免》的预告片不仅因为出自纯属的剪辑老手而精彩万分，还因为这部预告片稍后发布了一个1GB大小的超高码率版本，可以将你手里的一切暴风、KMP全部战翻，它似乎只能用QuickTime才能播放……

No.3 神秘海域3——德雷克的诡计

■ Uncharted 3: Drake's Deception “Drake's Fear” Trailer

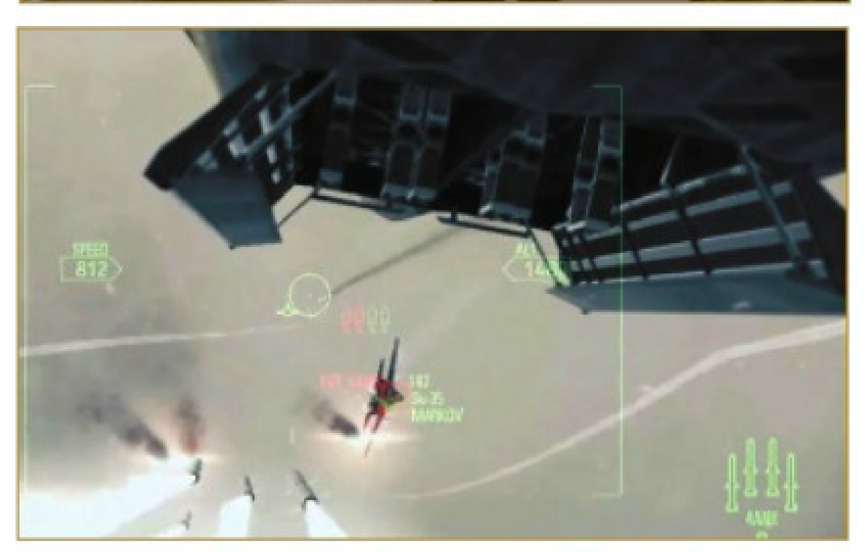
电影理论家理查德·戴尔说，任何对有明星在内的合理的电影分析都应当考虑明星的图征（Iconography）意义，而在分析新晋电玩明星南森·德雷克（Nathan Drake）时，我们就会发现诸多业已成名的寻宝明星的影子：他带点冷幽默的说话腔调乃至装束，都像极了《木乃伊》系列中的瑞克（Rick O'Connell）；他分析财宝藏匿地点时的思路，像极

（左上图）节奏为美，前面是一系列快速切换的空战镜头，这个近乎定格的特写恰到好处，只是William同学你的眼睛还要不要了？
（左中图）别拿豆包不当干粮（况且还是Su-35呢），机型不重要，重要的是驾驶它的人
（左下图）既然强调“极近距离缠斗”，那么还有必要发射超视距射程的AAM4吗？
（右上图）是的，你不能说预告片中的内涵就是“美女洗澡”……











这部预告片中的一切的细节都符合那3个标准：逼真、逼真，还是逼真

了《国家宝藏》系列中的盖茨（Benjamin Gates），艾琳娜这个角色设置也像极了切丝博士（Dr. Abigail Chase）；而与他亦父亦友的苏利文，像极了《圣战奇兵》中印第安纳·琼斯的父亲亨利教授。

在这款预告片中，德雷克的有趣性格也得到了很好的展现——艾琳娜问："不会再有受诅咒的宝藏了吧？""木有！"德雷克回答，紧接着就是他带着火把深入失落之城的镜头，"不会再有残暴的军阀头子了吧？""木……有"紧接着就是他在机尾被阿拉伯军阀一脚踢翻的镜头。轻喜剧多好玩啊，新《古墓丽影》就有点沉重了吧。

No.2 掠食2

■ Prey 2 Trailer

在前作中，"掠食"指的是外星人的入侵绑架；在本作中，"掠食"指的是赏金猎人的追逃缉捕，对前美国联邦法警Killian Samuels来说，Exodus星球的Bowery街就是最好的狩猎场。我们不关心他的身世，只关心他的手段，这款动作流畅、战斗精彩得无法用语言形容的预告片同时也巧妙地给出了新作中武器和动作的概念——防止跌伤的悬浮鞋，敌人信息和路线提示的HUD，电磁绊索、反重力手雷、传送装置等等，甚至还有类似于"掠食者"（Predator，也就是被误传的"铁血战士"啦）的肩装三联火箭弹。对，你没猜错，Killian还有跑酷技能，《边缘战士》（Brink）也是这么用预告片提示玩家的。

当年《杀戮地带2》在E3展上用CG动画冒充即时演算，谨希望《掠食2》游戏本身和CG预告片同样华丽。

No.1 刺客信条——启示录

■ Assassin's Creed: Revelations Trailer

07年"育碧日"（Ubidays）上播放的《刺客信条》预告片奠定了系列预告片的基调——冷色调与大量的慢镜，同时严格按照音乐的旋律和唱词组合画面，配以Alternative风格的音乐，颇为讲究，同时画面也逼真到无以复加。虽然这首《Iron》还是加州音乐人Woodkid今年发行的首张EP中的歌，但没有其他任何一首歌的歌词能恰如其分地用于描摹老Ezio的暮年景况："Deep in the ocean, dead and cast away. Where innocence is burned in flames. A million mile from home, I'm walking ahead…I'm ready for the fight, and fate."在乐器选用和曲风方面，则比较接近于Angela van Dyck的《We are all one》《Forever》，毕竟游戏背景也较为接近。没听过？《罗马——全面战争》《中世纪Ⅱ——全面战争》的菜单画面放的就是无人声版。



那些向"神海"靠拢的动作游戏要领悟和学会的一点就是——俏皮

（左下图）这个嘴就没合拢过的哥们没有头发，有披风，试着干掉一个刺客，似乎掌握足够的兵权，那么他几乎确定就是一代中圣殿骑士团大团长Robert De Sable的后裔
（右上图）此恨绵绵，此恨切切，是什么样的目标让47大叔攥紧了罪恶的拳头？
（右中图）《掠食2》与前作的唯一联系就是——没有联系
（右下图）茫茫人海之中，我就选择了你——这个一口日本腔的说英语的香蕉头外星人









大众软件旬刊
2011年8月中 总第376期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 余蕾 韩大治
朱飞 白云龙 马骥 范锴
本期责编范锴
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电话010-88135604、88135623
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 肖婷婷 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2011年8月8日
定价人民币10.00元

中国爱情故事



暑期的北京又闷又热，“大软”回型小院的天井似乎要被炙热的太阳烤得龟裂开来，当然我要幸运得多，坐在办公室的空调下，感受着凉爽的小风，格外惬意。炎热的夏天里也有火热的游戏，就像《大地的裂变》最终也要展现在国服的玩家面前一样。是的，网游方面被谈论最多的非《魔兽世界》莫属，其实《大地的裂变》将要更新的消息一经传出，就犹如一颗重磅炸弹，将平静的湖水掀起了滔天巨浪——台服与各种代理为了挽留玩家，纷纷使出手段促销，就差打着免费的旗号来作秀了。

哦，当然还有“中国爱情故事五”。

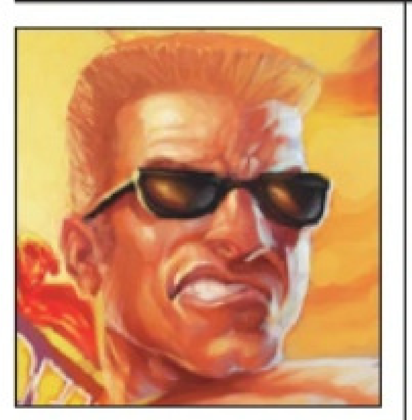
随着《仙剑奇侠传五》的发布，打开网页，随处可见都是关于它的新闻与评论，这在国产游戏几乎为零的中国单机游戏市场上曾经是无法想象的，但现在大家都知道，国产单机游戏的道路其实是可以走下去的。虽然是一个变通之路，但的确是一个可行之路。

最后，谢谢大家看完了我们迟到一个月的E3报道，我们的确不够快，但我们不会只为了快。

欢迎登录重新开张的软盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）以及新浪和腾讯微博与我们互动！我们的官方微博大众软件果然棒（@popsoft）和各小编的微博均已通过官方认证。请认准“V”字和打勾标志，这样才能保证你们找到了真·小编和真·杂志官博哟！

浮云
sky@popsoft.com.cn

下面是“责编大家谈”环节……



也因某原因回家休养的
张帆
一切都很美妙……



想看超级杯之
梅林粉杖
听说一个新词儿叫“串儿啤”，在繁忙的出刊间隙，我们战斗的团队去串儿啤了好几次……



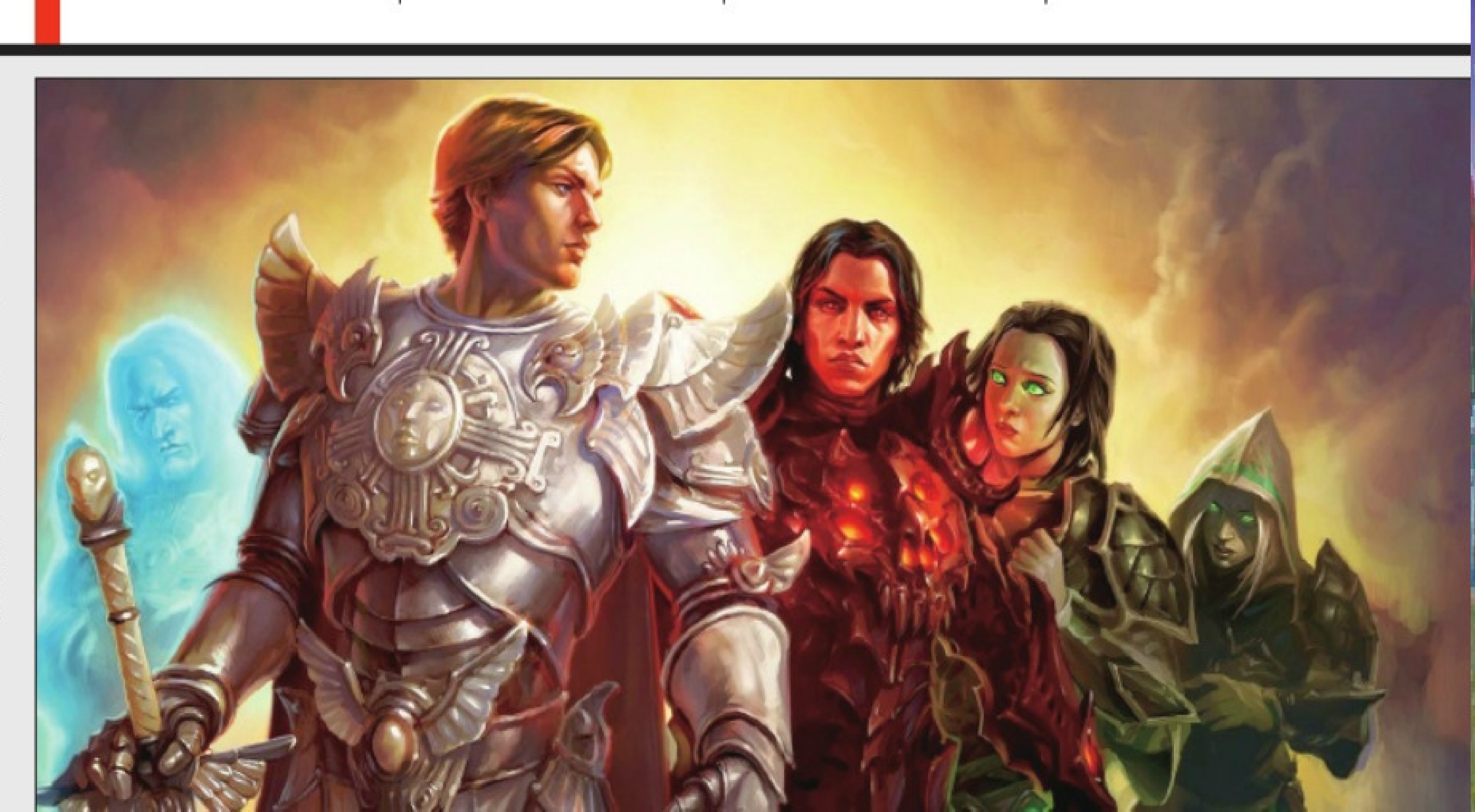
爱上冷笑话精选的
小白
熊猫USB外置音箱，卖27美元，USB供电。看起来有点儿像苍蝇啊，呃……



PES2011重度沉迷
蓝星
既然都在这儿串儿啤，就别质疑老板烤得是什么肉了……

NEXT ISSUE
下期精彩
魔法门之英雄无敌VI

《魔法门之英雄无敌VI》将为您讲述狮鹫王朝的故事，当时的他们还仅仅是神圣帝国的公爵之一，尚未获得皇帝的宝座。在王朝建立之初，狮鹫公爵帕维尔的身份还只是一位光明的虔诚仆役，同时也是猎鹰帝国皇帝信任的部下。他的领地受到恶魔的袭击，他为保卫自己的公国而战死，但他的顽强战斗却保全了他的儿子斯拉瓦——后者当时还只是个孩子。




古剑奇谭
第二结局 动情上演
全新周边精美放送
官方商城折扣促销
挡不住的诱惑与你分享
GAME
游戏吧
GAMEBAR.COM
烛龙
官方网站 http://gjqt.gamebar.com/



邮发代号：082—726

十六载守候
仙剑因你而感动

仙剑奇侠传五

仙剑奇侠传 五

2011年7月，玩家快乐的暑假，迎来期待的国产游戏！
《大众软件》携手百游、北京软星，在本期的《大众软件》杂志中
免费随刊赠送暑期大作《仙剑奇侠传五》特别收藏正式版完整安装光盘！
（激活方法详见本期杂志第176页“读编往来”栏目）
永恒的仙剑续写永恒的传奇，特别的惊喜送给特别的你！







售价：￥10.00元

刊号：ISSN1007—0060
CN11—3751/TN